AGB-AFXP-NFHUG

GAME BOY ADVANCE™

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE™

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Art.-Nr. 1522390 M · 10.03/Ing. [0703/FHUG/AGB]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precaution booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT : Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du läsa igenom medföljande konsument- och säkerhetsinformation noga. Broschyren innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligst det medfølgende hæfte om Kundevejledning og Sikkerhedsregler nøje, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtig information om garanti, samt oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advance™, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the FINAL FANTASY TACTICS™ ADVANCE Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu FINAL FANTASY TACTICS™ ADVANCE Game Pak pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder nøje for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnyttelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

© 2003 SQUARE ENIX CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. / TOUS DROITS RESERVES.
FINAL FANTASY TACTICS AND THE SQUARE ENIX LOGO ARE TRADEMARKS OF SQUARE ENIX CO., LTD. /
FINAL FANTASY TACTICS ET LE LOGO SQUARE ENIX SONT DES MARQUES DE SQUARE ENIX CO., LTD.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. / TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 2003 NINTENDO.

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch. 34
Français 64
Nederlands 94

Contents

The Story 4
The Cast 5
Controls 6
Starting a Game 8
How To Play 8
The World Map 9
Adding an Area 10
Establishments 11
Missions 12
Clans 14
Your Party 16
Using the Party Menu 19
Battle 21
The Judgment System 25
Linking 28
Hints and Tips in Ivalice 30
Races & Jobs 31

The Story

Our story begins soon after a young boy named Marche moves to the country town of St. Ivalice.

Marche's family has had a difficult past, and all he can do to adjust to the new found country life is to depend on his new friends:
Mewt, a quiet and timid boy who often gets picked on, and Ritz, a stellar student whose strong-willed nature has made her unpopular at school.

One day, the three of them come across an ancient magical book, and St. Ivalice changes forever...

During his adventure, Marche meets Montblanc, a moogle boy who will help him to navigate the strange world he has wandered into.

The Cast

Marche Radiuju

The hero of our story.

The game begins soon after Marche moves to St. Ivalice, the country town where his mother was born. But when all of Ivalice changes, Marche's adventure begins. Will he be able to restore the world to the way it was before?

Montblanc

A young moogle boy.

Montblanc runs into a very confused Marche wandering the streets of Ivalice. Though he may be small, Montblanc is more trustworthy than most and serves as a steadfast companion to Marche.

Mewt Randell

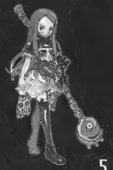
Our other hero...

Marche's classmate Mewt is an odd boy who always carries a teddy bear. Ever since Mewt's mother became ill and passed away, his father has had trouble at work, and Mewt's shyness has only gotten worse. When Mewt finds an old book at a used book store, everything he knows changes...but is it for better or for worse?

Ritz Malheur

Marche and Mewt's classmate.

Unlike her quiet friends, Ritz is outspoken and strong-minded. She's the last person you'd expect to have a secret–one that troubles her more than anything else. When Ivalice changes, Ritz is nowhere to be found...



CONTROLS

World Map

L Button	Display list of laws
R Button	Display info on selected region
✚ Control Pad	Move the cursor (hold down the B Button to move faster)

A Button	Confirm
B Button	Back
START	Open **World Map Menu**
SELECT	Display command help

Entering Battle

L Button	**Field View Mode** • Show the battlefield and check enemy unit status
R Button	Display unit status • Change equipment and abilities
✚ Control Pad	Switch between character units

A Button	Confirm
B Button	Back
START	Begin battle
SELECT	Display all laws in effect

Battle

L Button	Use shortcuts defined under OPTIONS
R Button	Not used
✚ Control Pad	Move cursor
A Button	Confirm / Move cursor to active unit (hold down)

B Button	Back / Show unit's move range
START	Open **System Menu**
SELECT	Display command help

Starting a Game

Let the Journey Begin!

When you turn on the power, the **Language Selection Screen** will appear. Upon the selection of your language an intro will automatically start. After the intro the **Title Screen** will appear along with four choices:

NEW GAME

Start from the very beginning of the story.

SAVED GAME

Resume play from saved data.

COLOR MODE

Choose a COLOR MODE.

LANGUAGE

Select/change your language here.

Ending and Resuming the Game

Press START while on the **World Map** to open the **World Map Menu**. This menu allows you to save games and load saved data. At the start of a character's battle turn, press the B Button and START to bring up the **System Menu**.

How to Play

A strange book has changed the world of Ivalice. Our story begins in this new world, in the town of Cyril. As the main character, you will join an organisation called a clan. Working with your fellow clan members, you will take on various missions.

SAVE NOW!
Saving while in battle will erase any previous SAVE NOW data. Please note that you can use RESUME BATTLE to resume a given saved battle only once.

The World Map

Beginning Your Adventure

When you begin the game, the **World Map** will show various points, the routes connecting them, and a few predetermined areas.

The areas you can visit are marked by icons, which indicate whether they are a town or wilderness region. Points are areas that do not have an icon yet.

Moving along one section of a route that connects these areas and points takes one day in the world of Ivalice.

Encounters

Occasionally, the symbol of an opposing clan will appear on the **World Map**. Should you run into one of these symbols in an area, a battle, or "engagement", will ensue. Every time you move two sections, the opposing clans move as well, so be careful!

Information on the World Map

CLAN FUNDS

This is the number of Gil available to your clan. Use it to buy equipment and pay info fees when you accept a mission.

DATE

This displays the current date on the Ivalice calendar. Traveling from one area to an adjacent area causes 1 day to go by.

LAW

Press the L Button to display a list of the rules of battle, or LAWS.

INFO

Press the R Button when the cursor is over an area to display information about that area.

The World Map Menu

Press START on the **World Map** to open the **World Map Menu**.

PARTY

Allows you to equip your units for battle.

CLAN*

Shows various information about your clan.

LINK*

Use the Game Boy Advance Game Link™ cable to link to other Game Boy Advance systems.

AREA LIST

Shows a list of all the areas currently placed.

SYSTEM

Save and load data, change options, or return to the **Title Screen**.

*This command becomes available as you progress through the game.

Adding An Area

Creating the World

Completing some missions will give you a "symbol". By placing this on a point on the **World Map**, you can add a new area.

Treasure

By placing symbols on the **World Map** in a certain pattern, you can reveal hidden treasure. By going to the area where the treasure appears and using the TREASURE HUNT command, you can claim it as your own!

Establishments

The Streets of Ivalice

Various establishments can be found in the towns and cities of Ivalice.

Pubs

Go to pubs to accept requests, or MISSIONS, from the citizens of Ivalice, and to hear the current RUMOURS.

Shops

Shops sell most of the equipment and items you need for adventuring. Every SHOP is different, so be sure to shop around.

Prison

If you break one of the laws of Ivalice governing the rules of battle, you might end up in prison. A unit is sent to prison if it breaks a law and is expelled from the current engagement.

You can pay Gil to secure the release of imprisoned units in order to receive a PARDON for the crimes on their record.

The Monster Bank

Monsters taken with the CAPTURE command are kept at the MONSTER BANK. Visit here to check on your monsters and help raise them.

The Card Keeper

Visit the CARD KEEPER to trade LAW CARDS (items that are used to nullify laws). You can also talk to the proprietor.

MISSIONS

MISSIONS AND THE STORY

The story of FINAL FANTASY TACTICS™ ADVANCE is told entirely through missions. You must complete missions to unravel the mysteries of Ivalice!

Missions can be accepted at pubs that are found in every city area in Ivalice. Speak to the pubmaster and select MISSIONS to see a list of the missions currently available. After selecting a mission from the list and reviewing the conditions, you can accept the mission by paying the information fee.

Leaving some missions for a certain amount of time without completing them counts as a failure, so be careful!

There are four types of missions, each with their own conditions for successful completion.

By completing a mission, you can earn experience points, special items, and Gil.

Types of Mission

Regular Missions

Missions marked with a sword symbol are Regular Missions. In order to clear these missions, you must go to the designated area and win an engagement. Most of the missions dealing with the main story and the mysteries of Ivalice are classified as regular missions.

Non-Battle Missions

Missions marked with a scroll symbol are Non-Battle Missions. When you select these missions, you must select and deploy one of your units. After the mission's conditions have been met, the deployed unit will return and report. Depending on the unit that was sent and the conditions, a mission might end in failure. Units deployed on a mission cannot participate in other missions or engagements.

Encounter Missions

Missions marked with an opposing clan symbol are Encounter Missions. When you select these missions, an opposing clan's symbol will appear on the **World Map**. Cross paths with this symbol to begin the mission. Most of these missions result in a battle, but sometimes you will be able to negotiate your way out of a fight.

Free-Area Missions

Missions marked with a flag symbol are Free-Area Missions. Some of these missions require you to go to a specified area, while others require you to deploy a unit.

Quest Items

When you accept a mission, you have the option of bringing along special mission items. The items you bring can affect the outcome of the mission, so it's important to understand the nature of your items and the mission before going. Some missions are not available unless you have the mission item required for that mission.

Mission items are mainly obtained as rewards for completing a mission.You can sell mission items or trade them with friends using a Game Boy Advance Game Link cable. Some items cannot be replaced once you give them away, so be careful!

Use the CLAN command on the **World Map Menu** to check your mission items.

CLANS

ADVENTURE WITH YOUR FRIENDS!

Soon after Ivalice changes, you will meet the helpful moogle Montblanc and join a CLAN, which is where your adventures will begin. The clans make their living by completing missions-requests from the citizens of Ivalice.

A clan advances by accepting and completing missions. Clan level and clan skills are marks of a clan's advancement. Clans can also be awarded titles depending on their actions.

The Clan Menu

Select CLAN on the **World Map Menu** to display the **Clan Menu**.

The Name, Title, and Level are shown for the player's clan.

QUEST LIST

Display a list of currently accepted missions. You can also view conditions for each mission.

REPORT

View details of cleared missions.

CLAN TURF

View the spread of a clan's area of power, or TURF. This is useful for seeing which areas have been liberated in Free-Area Missions. Symbol colours indicate an area's status:

Regular Symbol (Yellow)

This area is part of your clan's turf.

Gray Symbol

This area does not belong to any clan.

Red Symbol

This freed area is under attack by another clan.

MISSION ITEMS*

Check mission items received by completing missions, and get rid of unnecessary items.

LAW CARDS

Check which law cards you currently hold.

SUPPORT CLAN*

Use LINK (see page 28) to check other players' clan names, the number of times you have linked with them, and other information.

CLAN POINTS

Check clan experience points. Your clan advances one clan level for every 100 points.

FREED AREAS

Check the number of areas your clan has freed.

MISSIONS

Check the number of missions you have completed.

SKILL LEVEL

Check your clan's level for each skill.

*This command becomes available as you progress through the game.

Clan Skills

Clan skills are one indicator of a clan's advancement. There are eight types of skills, which improve when you complete missions.

Some missions can only be accepted when your clan has a certain level in a particular skill.

Your clan skills levels can also affect the results of a non-battle mission.

SKILL LEVEL

The following icons are used for clan skills:

Your Party

Customise your Units!

You can prepare your units for missions and engagements by checking their status, equipping weapons and armour, changing jobs, setting abilities, and other options available in the **Party Menu**.

Customising Units

Units have different races, jobs, and abilities. These characteristics can be customised in the **Party Menu**.

Before customising your units, it's helpful to know your options:

Races

Five races live in the world of Ivalice, each with their own strengths and weaknesses, basic stats, and preferred jobs and abilities.

Jobs

Units of every race can improve their power by advancing in a job.

Abilities

Each job has unique battle techniques called abilities. Abilities can be learned by equipping armour and weapons. Master the different abilities by earning AP while having the proper weapons and armour equipped.

Changing Jobs

There are a variety of jobs available to each race. The more advanced a unit, the more jobs you can choose from.

Changing Jobs & Abilities

Using Abilities

To learn new abilities, you must equip the proper items, accessories, weapons, and armour. Unless you have already mastered an ability, you will be unable to use it without the appropriate piece of equipment.

Discovering New Jobs

By mastering the abilities available for each job, the number of jobs available will also increase.

Mastering Abilities

To master an ability, you must build up AP (ability points). You gain ability points by completing missions and winning battles. To check how many ability points you've gained, open the **Unit Status Screen** under the **Party Menu**, select PICK ABILITIES, and press the R Button.

Types of Ability

There are four types of abilities:

ACTION abilities

General abilities for use in battle.

REACTION abilities

Set a reaction ability and your unit will automatically respond to certain conditions or attack in battle.

SUPPORT abilities

When set, these abilities give a constant bonus during battle.

COMBO abilities

Enables combo attacks in battle using the COMBO command.

The Party Menu

Open the **Party Menu** to check on your units from the **World Map**.

Here, you can confirm unit parameters and your item list.

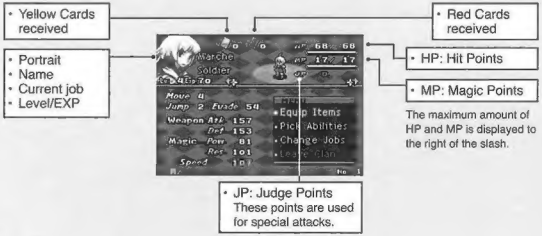
Press the L Button to toggle the simple status shown below each unit between unit order (No.), level (LV.), HP, MP, and JP.

Use the ✚ Control Pad to select a unit and display its status.

Press START to see the list of currently held items.

Detailed Unit Status

Selecting a unit with the ✚ Control Pad and pressing the A Button shows the detailed status for that unit. Use left/right on the ✚ Control Pad to switch between units.



MOVE

Shows movement range in battle.

JUMP

Shows the maximum height the unit can jump on the battlefield.

EVASION

A number which represents the probability of evading attacks.

WEAPON ATTACK

Stat representing physical attack strength.

WEAPON DEFENSE

Stat representing physical defence.

MAGIC POWER

Stat representing magical attack strength.

MAGIC RESISTANCE

Stat representing magical resistance.

SPEED

Shows unit's speed.

USING THE PARTY MENU

Equip Items

Press the A Button on EQUIP ITEMS to display a list of the character's current equipment.

Press the L Button to remove a piece of equipment.

Use the ✚ Control Pad to position the cursor over an equipped item or an empty position, then press the A Button to display the item list.

Press the ✚ Control Pad left to switch between item categories.

Press the ✚ Control Pad up and down to switch between individual items.

Abilities are gained when you equip items.

Pressing and holding down the R Button when an item is selected shows what abilities can be learned with that item. Pressing START shows how a unit's parameters will change when the item is equipped. A blue value indicates an improvement, while a red one indicates a decrease. Abilities are gained when you equip items, so always equip with an eye toward balanced development.

PICK ABILITIES

There are a variety of abilities you can choose from depending on a unit's job. For action abilities, you can also choose one action ability from outside a unit's current job. As long as you have mastered at least one ability in another job, you may freely choose that job's action ability as your second 'action ability' in the **Pick Abilities Menu**. You can choose ITEM as your second 'action ability'. For abilities other than action abilities, you may freely choose any ability that you have mastered.

CHANGE JOBS

When you change jobs, all equipped items are removed, so remember to re-equip for your new job.

LEAVE CLAN

You can remove a member from your clan.

ADDING UNITS

Every so often, after a mission or battle, new units will offer to join your clan – i.e., you don't gain the units from fighting or doing missions. Your clan can hold a maximum of 23 members.

BATTLE

KNOW THE RULES

The battles of Ivalice are considered as a kind of sport, with rules and penalties all governed by laws. Understanding the laws is the best way to succeed in battle.

The Basics of Engagement

Preparing for Battle

The first step when an engagement begins is to choose the units that will participate.

Switch between units using the ✚ Control Pad. Once you have selected a unit you wish to use, press the A Button to place it on the field.

Press the L Button to view the field, move the cursor over any unit and press the A Button to view its stats and equipment in detail.

Press the R Button to view detailed stats for a unit before placing it. You may also re-equip, change abilities, and change jobs at this time.

To Battle!

Once you have chosen the units you wish to deploy, battle begins.

Before the first unit takes its turn, the battle's victory conditions are displayed

The order in which the battle progresses depends on each unit's speed stat.

MISSION CLEARED and GAME OVER

When the victory conditions are met, the battle is over and the mission is cleared. Should all your units be KO'd or the victory conditions not be met, the battle is a lost. You will only lose the game if Marche dies or you lose a main story quest.

Battle Commands

These are the commands that appear when each unit's turn begins.

MOVE

The move range for a unit is shown by the glowing blue panels. Select a panel and press the A Button to move there.

ACTION

Opens the battle **Action Menu**. Choosing FIGHT will cause all panels within your attack range to glow green. Select a target within range and attack with your equipped weapon.

The effective range differs with each ability. Some abilities affect the area around the target, while others target all enemy units or the entire battlefield. When you select a target, all units within the effective range will be shown in white.

When an enemy unit is targeted, a simple-status display will be shown for that unit. This shows the main stats for the targeted unit, as well as the attack's damage and HIT probability.

Choosing an ability category will display all abilities known within that category. Choose the ability you wish to use and select a target.

WAIT

The unit waits out the turn. You choose where the unit waits and which way it is facing.

STATUS

Check status for each unit.

Status Ailments

Some attacks can cause your units to suffer status ailments.

	BLIND	Reduces unit's chance of hitting. Curable with EYE DROPS or MAGIC
	DOOM	Unit is KO'd when counter reaches 0. Curable with the SPELL DISPEL.
	SLEEP	Unit is unable to take actions. Curable with CUREALL or MAGIC. Attacking a unit also wakes it up.
	SILENCE	Unit is unable to use MAGIC. Curable with ECHO GRASS or MAGIC.
	CHARM	Unit is charmed to act against allies. Attacking the unit breaks the spell.
	IMMO-BILIZE	Unit is unable to perform a MOVE action. Curable with BANDAGE or MAGIC.
	DISABLE	Unit is unable to perform actions other than MOVE and WAIT. Curable with BANDAGE or MAGIC.

	ADDLE	Unit is unable to perform actions other than FIGHT. Curable with the MAGIC DISPEL.
	CONFUSE	Unit takes damage from healing magic and items. Curable with CUREALL or MAGIC.
	FROG	Unit is unable to perform actions other than FIGHT Curable with MAIDEN KISS.
Green	POISON	Unit takes damage every turn. Curable with ANTIDOTE.
Grey	PETRIFY	Unit is unable to take action. If all of your units are petrified, you will lose the battle. Curable with SOFT
Red	BERSERK	Unit "fights" automatically. No other commands may be entered. Curable with MAGIC.
Purple	ZOMBIE	Unit takes damage from healing spells such as CURE. Curable with HOLY WATER.

System Commands

Press the B Button at the start of a character's turn and then press START during battle to display the **Battle System Menu**.

TURN ORDER

Shows the order in which all participating units act. Enemy units are shown in red.

MISSION

Shows the victory conditions for the current mission and mission details.

LAWS / LAW CARDS

Shows applicable laws for the current engagement / Shows all law cards held.
*This command becomes available as you progress through the game.

OPTIONS

Set various game options.

FLEE

Flee from the current engagement. The mission is considered a failure. Beware–you cannot flee from every battle!

SAVE NOW

Suspends battle and saves the current game. Use RESUME BATTLE to pick up where you left off.

Save Now!
Saving while in battle will erase any previous SAVE NOW data. Likewise, you can only use RESUME BATTLE to resume a given saved battle once.

The Judgment System

There are two systems of order that govern the world of Ivalice: the laws that determine the rules of engagement and the judges who enforce those laws.

Laws function during combat by forbidding units to take certain actions while rewarding them for others.

Units who break the law will be punished.

The Laws of Ivalice

Press the L Button on the **World Map** to display a list of current LAWS. FORBIDDEN actions are shown on the left, while RECOMMENDED actions are on the right. Check daily, as the laws change often in Ivalice.

Laws marked with a yellow arrow apply to your clan's current area. By selecting another area with the cursor, you can see (in blue) what laws will apply should you travel to that area by the shortest route possible.

When you start the game, only one law will be in effect at a time, but laws are added as you progress, often many at a time.

Law Cards

After a certain point in the game LAW CARDS become available. ANTILAW law cards nullify a current law, while normal LAW CARDS create new laws. Press START during battle to open the system commands, where you can check current laws and use LAW CARDS in open law-card slots.

To nullify a current law, use an ANTILAW card of the same name. In order to set a new law, there must be an open law card slot.

The Judges

It is a judge's duty to preside over every engagement and enforce the Laws of Ivalice. Should a unit break a law in battle, the judge must issue a penalty.

WARNING

Judges will issue yellow cards as warnings. If a unit is issued two yellow cards over the course of a battle, it may be removed from the engagement, depending on the judge.

REMOVAL

Judges will issue red cards to remove a unit from battle. Removal is immediate after a red card has been issued.

If a unit is removed from battle either by warnings or a removal, it will be sent to prison.

JUDGE POINTS

A unit KO'ing another unit in battle will receive one judge point (JP). Only the unit dealing the final blow is awarded. In addition, units performing actions recommended by law will also receive one JP. JPs are used for performing special attacks.

Judgement

After battle, judgment is passed on units who have broken the law Punishments may take the form of status penalties, item confiscation, fines, etc. Penalty cards stay on a unit's record until it receives a pardon from the prison.

Totema and Combos

JP (judge points) are used to summon totema and perform combo attacks. Summoning requires 10 JP, which is the maximum number of JP a unit can hold. Combos are a type of ability that can be performed by any unit with a combo ability set. When one unit launches a combo attack, all allies within range who have also set that combo ability join in the attack. The initiating unit uses up all the JP it currently holds in the attack. (Other participating units use no JP.)

Units can also lose JP through penalties.

Prison

Units that break laws and are removed from battle are sent to PRISON. Units sent to prison must stay there until a set number of engagements have passed. Imprisoned units may not participate in missions or battles.

RELEASE

You can pay Gil in order to secure a unit's release from prison.

PARDON

Securing a pardon costs Gil, and a unit sent to prison may not participate in missions or battles.
A unit sent to prison to secure a PARDON will not be released from prison until the term of the pardon has been served.

The amount of money required for a pardon and the amount of time that must be served vary depending on the number and type of penalty cards received by the unit. Unless a unit is pardoned, any penalty cards received will stay on its record.

Units that finish serving time for a pardon will not return to the clan automatically. You must visit the prison to claim them.

Engagements and Dying

In engagements protected by the order of law and a judge, even if a unit is KO'd, that unit will not be permanently lost. Units that end an engagement KO'd are revived after battle.

Help

If you ever need help with a command or menu item in the game, try selecting it with the cursor and pressing the R Button or SELECT. This will display in-game help for commands and items.

A Useful Feature: Soft Reset

Press SELECT, START, and the A and B Buttons at the same time to perform a soft reset. Resetting the game returns you to the **Main Title Screen**.
(Be careful! The game you are playing will not be saved.)

LINKING

The LINK command becomes available at a certain stage in the game. Once you have reached this stage, the LINK command will be added to the **World Map Menu**. You can use LINK to join two Game Boy Advance systems only if your friend has access to the LINK command as well.
*Hint: Be sure to check the RUMORS after finding the event that talks about linking!

Starting a Link

To start a link, you must use a Game Boy Advance Game Link cable to connect two Game Boy Advance systems. Each player must then select the LINK command from their menu.

When LINK is selected, three commands will be displayed. In order to activate one of the commands, both players must select the same command at the same time. When a link is successful, the selected link-mode will start.

TRADE ITEMS

Linked players can trade items. After trading, each Game Boy Advance will automatically save.

TRADE UNITS

Linked players can trade units. (When units are traded, all equipment is automatically removed.) After trading, each Game Boy Advance will automatically save.

SUPPORT CLAN

SUPPORT CLAN under the **Clan Menu** lists the clan names and team-up mission results of every player you have linked with.

TEAM UP

Two players may cooperate on team-up missions. Each player will be able to place their own units on the same battlefield. There are two types of mission available:
COOPERATIVE BATTLES/MISSIONS where you must take turns damaging the enemy, and a COMPETITIVE BATTLES/MISSIONS where each player competes to see who can defeat the most enemies in a battle.
P1 is given the choice of the mission to play. (P1 is the player with the smaller Game Boy Advance Game Link cable plug.) Laws applying to the engagement are also set by P1.

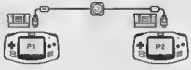
Using the Game Boy Advance Game Link™ cable

Here's all of the information you need to link two Game Boy Advance systems.

Necessary Equipment

Game Boy Advance systems:.....One per player
Game Paks. .....One per player
Game Boy Advance Game Link cables: .....One cable

Linking Instructions



Game Boy Advance and
Game Boy Advance Game Link cable

1. *Make sure that the Power Switches on both of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.*
2. *Connect the Game Boy Advance Game Link cable and plug it into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.*

• Player 1 will be the player with the smaller end of the cable connected to his or her console

Troubleshooting

You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:

• When you are using a cable other than the Game Boy Advance Game Link cable.
• When the Game Boy Advance Game Link cable is not fully inserted into any game system.
• When the Game Boy Advance Game Link cable is removed during the transfer of data.
• When the Game Boy Advance Game Link cable is incorrectly connected to any game system.
• When more than two Game Boy Advance game systems are linked.

Hints and tips in Ivalice

Keep an Ear Out for Rumours!

Valuable information about the world can be heard in the rumours floating around the pubs of every city area in Ivalice.

Going Shopping

Shops selling various items can be found in most cities in Ivalice. Both goods and prices are different in every city.

Know the Lay of the Land!

Some battlefields contain bodies of water. When a unit moves into a water panel, they may only take the WAIT action, so watch out! (They will be able to move next turn.) Reaction abilities are also negated while a unit is in the water.

Losing

A special attack from the enemy-or other events during an engagement-might take Marche out of action. Whenever this happens, no matter what the conditions are for the battle, the game is over! Make sure that Marche never breaks a law that will get him sent to prison!

Prison Exemptions

The rule of the judges is final, but there are a few special enemy units protected by law that can never be removed from battle! You can tell protected units by the ribbon they wear.

Customise your gaming environment!

You can set options to customise the game. COLOR MODE allows you to set the screen colour to correspond with the hardware you're using. We recommend setting the following options for the best experience:

LCD A

Optimised for play with the Game Boy Advance.

LCD B

Optimised for play with the Game Boy Advance SP.

TV

Optimised for play with a Game Boy Player. (You must own a NINTENDO GAMECUBE™ and a Game Boy Player to use this option.)

Races & Jobs

Many different races live in Ivalice. Often, members of different races adventure together in the same clan.

Humans

Humans are the most common race in Ivalice. While they have no outstanding natural talents, they are generally good at everything.

Human Starting Jobs

SOLDIER, THIEF, WHITE MAGE, BLACK MAGE, ARCHER

Moogles

Moogles are clever folk who are able to handle any tool with ease. Their curiosity is only matched by their mischievousness. Their dexterity makes them the perfect candidates for jobs requiring delicate work.

Moogle Starting Jobs

BLACK MAGE, ANIMIST, THIEF

Viera

These female hunters are as beautiful as they are proud. They are supple and highly agile, and their hearing is so advanced that it is said they can talk to the spirit world. Only Viera may handle summoned monsters.

Viera Starting Jobs

ARCHER, FENCER, WHITE MAGE

Nu Mou

The Nu Mou are respected by all the races of Ivalice as the most adept wielders of magic. As Nu Mou do not relish combat, most of their jobs focus on the magical arts.

Nu Mou Starting Jobs

WHITE MAGE, BLACK MAGE, BEASTMASTER

Bangaa

At a glance, the Bangaa appear to be large, bipedal lizards. They are the strongest of the races, and their jobs take advantage of this. If you need someone to deal combat damage, look no further.

Bangaa Starting Jobs
WHITE MONK, WARRIOR

An Ancient Book...

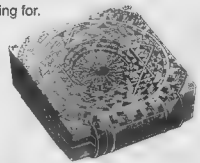
Long before Noah built his ark, the tales tell of an ancient land called Kiltia... a world where swords and sorcery reigned.

Its learning and power were swept away in the great flood, but one clue to its secrets remained: an ancient book known as the Gran Grimoire, hidden in darkness by the powers that once were.

It is not certain how many copies of the book still exist, but it is said that whoever should hold one holds the power to change the world.

Many lived out their days searching the world for surviving copies, but none were ever found.

It was an illusion, they said. A myth-but one worth dying for.



[0603/UKV/AGB]

The PEGI age rating system:

Age rating categories:

Note: There are some local variations!

Content descriptors:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit:

http://www.pegi.info

INHALT

Die Geschichte 34
Die Abenteurer 35
Die Steuerung 36
Vor der Reise 38
Was erwartet dich auf der Reise? 38
Eine neue Welt 39
Neue Regionen 40
Orte von Interesse 41
Missionen 42
Clans 44
Deine Gruppe 46
Das Menü der Gruppe 49
Gefechte 51
Die Rechtssprechung 55
Verbindungsaufbau 58
Nützliche Tipps für Ivalice 60
Rassen & Jobs 61

DIE GESCHICHTE

Unsere Geschichte beginnt zu einem Zeitpunkt, als ein Junge namens Marche mit seiner Familie in das ländliche St. Ivalice zieht.

Schwere Zeiten liegen hinter Marches Familie. Und nun braucht er die Hilfe neuer Freunde, um sich in der fremden Umgebung einzuleben. Schnell schließt er mit Mewt, einem stillen, scheuen Jungen Freundschaft. Er trifft auf Ritz, die einen recht eigensinnigen Charakter besitzt, der sie bei den anderen Schülern nicht gerade beliebt macht.

Eines Tages fällt den Dreien ein altes, geheimnisvolles Buch in die Hände. Neugierig öffnen sie es und betreten damit eine magische Welt...

Montblanc, ein junger Mooglie, hilft Marche, sich in der fremden Welt, in der er gelandet ist, zurechtzufinden.

DIE ABENTEURER

Marche Radiuju

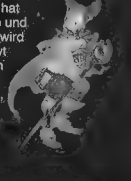
Der Held unserer Geschichte

Das Spiel beginnt kurz nachdem Marche nach St. Ivalice, dem Geburtsort seiner Mutter, gezogen ist. St. Ivalice verändert sich auf geheimnisvolle Weise und für Marche beginnt eine aufregende Abenteuerreise. Wird er es schaffen, St. Ivalice in den Ort zu verwandeln, der er einmal war?

Mewt Randell

Ein weiterer Held

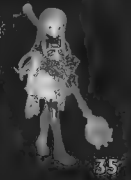
Mewt, ein Klassenkamerad von Marche, ist ein seltsamer Junge, der stets einen Teddybär bei sich trägt. Seit dem Tod seiner Mutter ist nichts, wie es einmal war. Sein Vater hat Schwierigkeiten im Job und Mewts Schüchternheit wird immer stärker. Als Mewt in einem Antiquariat ein altes Buch findet, verändert sich die Welt, die er kennt... Aber ist das wirklich tragisch?



Ritz Malheur

Klassenkameradin von Marche und Mewt

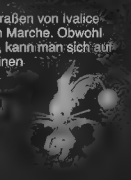
Im Gegensatz zu ihren Freunden ist Ritz nicht auf den Mund gefallen und sehr eigensinnig. Von ihr würde man nicht vermuten, dass sie ein Geheimnis hat, das für sie ein großes Problem darstellt. Als St. Ivalice sich verändert, ist Ritz nirgends zu finden...



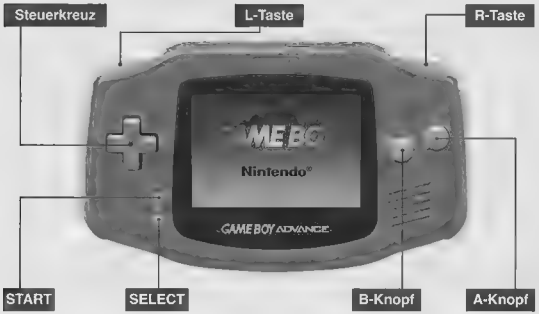
Montblanc

Ein kleiner Mooglejunge

Montblanc trifft in den Straßen von Ivalice auf einen sehr verwirrten Marche. Obwohl Montblanc noch klein ist, kann man sich auf ihn verlassen wie auf keinen Zweiten. Bald steht er in unerschütterlicher Freundschaft zu Marche



DIE STEUERUNG



Die Weltkarte

L-Taste	Zeigt die Gesetze an
R-Taste	Zeigt Informationen über die ausgewählte Region an
Steuerkreuz	Bewegt den Cursor (drücke den B-Knopf, um ihn schneller zu bewegen)
A-Knopf	Auswahl bestätigen
B-Knopf	Zurück
START	Öffnet das **Menü**
SELECT	Ruft die HILFE auf

Vor dem Gefecht

L-Taste	Austragungsort wird angezeigt • Zeigt den Austragungsort und den Status der feindlichen Gruppe an.
R-Taste	Status der Gruppe wird angezeigt • Die Ausrüstung und Fertigkeiten der Gruppe können verändert werden.
Steuerkreuz	Hiermit kannst du zwischen den einzelnen Charakteren der Gruppe hin und her wechseln.
A-Knopf	Auswahl bestätigen
B-Knopf	Zurück
START	Gefecht beginnen
SELECT	Gesetze lesen

Das Gefecht

L-Taste	Diese Taste kann unter OPTIONEN mit Shortcuts (Abkürzungen) belegt werden.
R-Taste	Nicht belegt
Steuerkreuz	Cursor bewegen
A-Knopf	Auswahl bestätigen/ Cursor zur aktiven EINHEIT bewegen (gedrückt halten)
B-Knopf	Zurück/ Zeigt den Bewegungsradius der EINHEIT an
START	Öffnet das **System-Menü**
SELECT	Zeigt HILFE an

VOR DER REISE

Reisevorbereitungen

Sobald du das Spiel einschaltest, erscheint die **Sprachauswahl**. Nachdem du dich für eine Sprache entschieden hast, startet automatisch das Intro zum Spiel. Danach erscheint der **Titelbildschirm**. Drücke START, um zwischen folgenden Möglichkeiten wählen zu können:

NEUES SPIEL

Fange ein ganz neues Spiel an.

GESPEICHERTES SPIEL

Lade einen Spielstand und spiele weiter.

FARBMODUS

Wähle einen FARBMODUS aus.

SPRACHE

Wähle bzw. ändere die Sprache, die im Spiel verwendet wird.

SPIEL BEENDEN UND WEITERSPIELEN

Drücke START während du dich auf der **Weltkarte** befindest, um das MENÜ zu offnen. Nun hast du die Möglichkeit, unter SYSTEM dein Spiel zu SPEICHERN oder einen Spielstand zu laden. Drücke erst den B-Knopf und dann START, bevor einer deiner Charaktere einen Gefechtszug unternimmt, um das SYSTEM-Menü aufzurufen, welches dir verschiedene Möglichkeiten bietet.

WAS ERWARTET DICH AUF DER REISE?

Ein seltsames Buch hat die Welt von St. Ivalice verändert. Unsere Geschichte findet in Cyril, einem Ort in dieser fremden Welt, ihren Anfang. Als Held unserer Geschichte schließt du dich einem Clan an. Zusammen mit den Mitgliedern deines Clans erwarten dich viele aufregende Missionen.

SPEICHERN
Speicherst du während eines Gefechts, werden alle vorhergehenden Daten, die du während eines anderen Gefechts gespeichert hast, überschreben. Beachte, dass du nur einmal ein GEFECHT FORTSETZEN kannst.

EINE NEUE WELT

DAS ABENTEUER ERWARTET DICH

Am Anfang des Spiels zeigt dir die **Weltkarte** verschiedene Regionen und einige Punkte, die durch Routen miteinander verbunden sind.

Die Regionen, die du besuchen kannst, sind durch Icons gekennzeichnet. Diese Icons zeigen dir, ob es sich um eine Stadt, einen Wald oder zum Beispiel um Wildnis handelt. Hinter den namenlosen Punkten verbergen sich Orte, die noch nicht freigespielt wurden.

Um von einem Ort/Punkt zum anderen zu kommen, brauchst du in der Welt von Ivalice einen Tag.

Begegnungen

Von Zeit zu Zeit erscheint auf der **Weltkarte** das Symbol eines gegnerischen Clans. Solltest du eines dieser Symbole „aufsuchen", so wirst du in einen Kampf bzw. ein GEFECHT verwickelt. Immer, wenn du zwei Punkte/Orte weiterziehst, wird dein Feind ebenfalls zwei Punkte/Orte weiterziehen. Sei also vorsichtig!

Informationen auf der Weltkarte

CLANFONDS

Dies ist die Summe der GIL, die dir und deinem Clan zur Verfügung steht. Ihr könnt damit Ausrustungsgegenstände kaufen oder Informationen über Missionen bezahlen.

DATUM

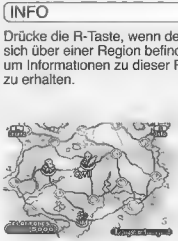
Hier wird dir das aktuelle Datum nach dem Ivalice-Kalender angezeigt.
Die Reise von einer Region zu einer anderen dauert einen Tag.

GESETZE

Drücke die L-Taste, um das jeweils gültige GESETZ für das GEFECHT zu lesen.

INFO

Drücke die R-Taste, wenn der Cursor sich über einer Region befindet, um Informationen zu dieser Region zu erhalten.



Das MENÜ der Weltkarte

Drücke START, wenn du dich auf der **Weltkarte** befindest, um das MENÜ zu öffnen.

GRUPPE

Rüste deine Gruppe für das Gefecht aus.

CLAN*

Zeigt dir verschiedene Informationen über deinen Clan an.

LINK*

Mit dem Game Boy Advance Game Link™-Kabel kannst du dich mit anderen Game Boy Advance-Systemen verbinden.

GEBIETE

Zeigt dir eine Liste aller Regionen an, die sich auf der **Weltkarte** befinden

SYSTEM

Hier kannst du Spielstände SPEICHERN und LADEN, die OPTIONEN einstellen oder ZURÜCK zum **Titelbildschirm** gehen

*Diese Optionen stehen dir erst nach einem gewissen Fortschritt im Spiel zur Verfügung.

NEUE REGIONEN

ERSTELLE DEINE EIGENE WELT

Sobald du eine bestimmte Anzahl von Missionen erfolgreich beendet hast, bekommst du Icons. Diese kannst du dann auf jeweils einen Punkt der **Weltkarte** platzieren und so neue Regionen in der Welt erschließen.

SCHÄTZE

Platzierst du die Icons in einem bestimmten Muster auf der **Weltkarte**, kannst du versteckte Schätze offen legen. Gehe auf SCHATZJAGD, um den Schatz zu bekommen!

ORTE VON INTERESSE

IN DEN STRASSEN VON IVALICE

In den Städten von Ivalice findest du die unterschiedlichsten Einrichtungen.

TAVERNE

In einer TAVERNE kannst du dich über MISSIONEN informieren, welche die Bürger von Ivalice anbieten, und diese auch annehmen. Du kannst hier auch die neuesten GERÜCHTE erfahren.

LADEN

In einem LADEN kannst du Ausrüstung und Items kaufen, die du für dein Abenteuer benötigst Jeder LADEN bietet andere Gegenstände an, so dass sich ein Einkaufsbummel in unterschiedlichen Orten lohnt.

KERKER

Verstößt du gegen ein Gesetz von Ivalice, welches den Ablauf eines Gefechtes regelt, landest du unter Umständen im KERKER Derjenige, der gegen bestehendes Recht verstößt, wird aus der laufenden Mission heraus eingekerkert!

Um dich oder eine deiner EINHEITEN aus dem KERKER zu befreien, musst du GIL bezahlen. Es wird eine Begnadigung ausgesprochen.

MONSTERBANK

Monster, die du mit dem Kommando EINFANGEN gefangen hast, werden in der MONSTERBANK untergebracht. Besuche sie regelmäßig und hilf, sie aufzuziehen!

Der KARTENHÜTER

Statte dem KARTENHUTER einen Besuch ab, um mit GESETZKARTEN zu handeln, die Gesetze für ungültig erklären. Du kannst dich auch einfach mit dem Inhaber unterhalten.

MISSIONEN

MISSIONEN UND DER VERLAUF DER GESCHICHTE

Die Geschichte von FINAL FANTASY TACTICS™ ADVANCE wird durch das Bestehen von MISSIONEN erzählt. Führe dein Team erfolgreich durch die Missionen und entdecke die Geheimnisse von Ivalice!

In jeder Stadt in Ivalice gibt es Tavernen. Sprich mit dem Wirt und lass dir die Liste mit den zur Verfügung stehenden MISSIONEN geben. Wähle eine Mission von der Liste, um eine detaillierte Beschreibung über sie zu bekommen. Du nimmst die Mission an, sobald du das Geld für die Information an den Wirt zahlst.

Wartest du zu lange mit der Erfüllung einer ausgewählten Mission, so wird sie als gescheitert angesehen. Also teile dir deine Zeit gut ein!

Es gibt vier Arten von MISSIONEN. Jede hat ihre eigenen Bedingungen, die zum Erfolg führen.

Mit jeder erfolgreich durchgeführten Mission erhältst du Erfahrungspunkte, besondere Items und GIL.

Missionsarten

Normale Mission

MISSIONEN, die mit einem Schwert gekennzeichnet sind, sind normale Missionen. Um diese Mission zu erfüllen, musst du in die angegebene Region gehen und ein Gefecht gewinnen. Die meisten Missionen, welche die Geschichte und die Geheimnisse von Ivalice berühren, sind normale Missionen.

Missionen ohne Gefecht

Missionen, die mit einer Schriftrolle versehen sind, haben kein Gefecht als Bedingung. Es sind AUSSENDE-MISSIONEN. Du sendest eine EINHEIT deiner Gruppe aus, die Mission zu erfüllen. Die Fähigkeiten dieser Einheit bestimmen den Ausgang der Mission. Nach Ende dieser Mission wird dir diese Einheit über den Ausgang der Mission Bericht erstatten. Eine Einheit, die ausgesandt wurde, kann natürlich nicht zeitgleich an einer anderen Mission teilnehmen!

Begegnungen

MISSIONEN, die mit dem Symbol eines anderen Clans markiert sind, sind Missionen der Begegnung. Entscheidest du dich für eine dieser Missionen, wird auf der **Weltkarte** das Symbol eines gegnerischen Clans erscheinen. Begib dich zu diesem Symbol, um die Mission zu starten. Manche dieser Missionen lassen sich nur durch ein Gefecht beenden, aber es gibt auch die Möglichkeit, einem Kampf auszuweichen.

Missionen in einer freien Region

Die MISSIONEN, die durch eine Flagge gekennzeichnet sind, werden dich in eine bestimmte Region schicken oder aber von dir verlangen, nur bestimmte EINHEITEN deiner Gruppe einzusetzen.

MISSIONSOBJEKTE

Nimmst du eine Mission an, hast du die Möglichkeit MISSIONSOBJEKTE mitzunehmen. Diese OBJEKTE können durchaus entscheidend für den Ausgang einer Mission sein, daher ist es wichtig, zu wissen, was es mit diesen Objekten auf sich hat. Einige Missionen kannst du nur dann annehmen, wenn du das Objekt besitzt, welches für diese Mission verlangt wird.

Missionsobjekte sind Belohnungen für den erfolgreichen Abschluss einer Mission. Du kannst diese Items verkaufen oder mit Hilfe des Game Boy Advance Game Link-Kabels mit einem Freund tauschen. Einige Items sind unwiderruflich verloren, wenn du sie getauscht hast. Also Achtung!

Du kannst dir die Missionsobjekte anschauen, indem du auf der **Weltkarte** START drückst und den Menüpunkt CLAN anwählst.

CLANS

FREUNDE SIND UNBEZAHLBAR!

Schon bald nachdem du festgestellt hast, dass die Welt, die du kennst, aus den Fugen geraten ist, triffst du auf den Moogle Montblanc. Du schließt dich seinem CLAN an und das Abenteuer kann beginnen. Der CLAN verdient sich seinen Lebensunterhalt, indem er MISSIONEN annimmt, in denen die Bürger von Ivalice um Hilfe bitten.

Das Ansehen des Clans steigt mit jeder erfolgreich abgeschlossenen Mission. Die Clanstufe und die Talente des Clans verbessern sich. Ein CLAN kann sogar einen Titel erhalten, wenn er besonders erfolgreich ist.

Das CLANMENÜ

Wähle im MENÜ auf der **Weltkarte** die Option CLAN, um das MENÜ aufzurufen. Name, Titel und Stufe des Clans werden hier angezeigt.

MISSIONSLISTE

Zeigt eine Liste mit MISSIONEN, die vor kurzem angenommen wurden und noch nicht beendet sind. Du kannst dir auch den Status jeder Mission anzeigen lassen.

BERICHT

Hier findest du detaillierte Informationen zu den MISSIONEN, die bereits beendet sind.

CLANGEBIET

Schau dir die Region an, die zu dem GEBIET deines Clans gehört. Diese Ansicht ist sehr hilfreich, um zu sehen, welche Regionen bereits befreit wurden. Die Farbe des Symbols sagt etwas über den Status eines Gebietes aus:

Normales Symbol (Gelb)

Diese Region gehört zum Gebiet deines Clans.

Graues Symbol

Dieses Gebiet gehört zu keinem CLAN.

Rotes Symbol

Diese befreite Region wird von einem anderen CLAN attackiert.

MISSIONSOBJEKT*

Hier findest du eine Übersicht über die MISSIONSOBJEKTE, die du nach der erfolgreichen Beendigung von Missionen erhalten hast. Hier kannst du auch überflüssige Items wegwerfen.

GESETZKARTEN

Schau dir deine GESETZKARTEN an.

ALLIIERTER CLAN*

Über die Option LINK (s. S. 58) kannst du dir den CLAN eines Freundes anschauen. Du kannst auch sehen, wie oft ihr schon eine Verbindung via LINK aufgebaut habt und andere Informationen erhalten.

CLANPUNKTE

Hier werden dir die Erfahrungspunkte deines Clans angezeigt. Jedes Mal, wenn du weitere 100 Punkte verdient hast, steigt dein CLAN eine Stufe auf.

FREIE GEBIETE

Hier siehst du die Anzahl der Gebiete, die dein CLAN befreit hat.

MISSIONEN

Schau dir an, wie viele Missionen du bereits bestritten hast.

TALENTSTUFEN

Hier kannst du sehen, welche Stufen dein CLAN in den unterschiedlichsten Talenten erreicht hat.

*Diese Optionen stehen dir erst nach einem gewissen Fortschritt im Spiel zur Verfügung.

Talente des Clans

Die Talente eines Clans zeigen immer auch den Fortschritt des Clans an. Es gibt acht verschiedene Talente, die sich durch das Bestehen von MISSIONEN standig verbessern. Einige Missionen können nur angenommen werden, wenn dein CLAN eine bestimmte Stufe in einem der Talente erworben hat. Die Talentstufe deines Clans ist auch ausschlaggebend bei der Erfüllung von Missionen, die keine Kämpfe verlangen.

TALENTSTUFE

Diese Icons zeigen an, welche Talente es gibt:

KAMPF	MAGIE	SCHÄTZEN	SAMMELN
SCHMIEDEN	HANDWERK	VERHANDELN	VERFOLGEN

DEINE GRUPPE

ALLES HÖRT AUF DEIN KOMMANDO!

Du kannst deine GRUPPE auf die MISSIONEN vorbereiten, indem du dir zuerst den Status der einzelnen Einheiten anschaust: Du kannst sie mit Objekten ausrüsten, ihre FERTIGKEITEN WÄHLEN und andere Optionen im MENÜ der GRUPPE auswählen.

Die GRUPPE bereitmachen

Die Einheiten deiner Gruppe gehören unterschiedlichen Rassen an, haben unterschiedliche Jobs und Fertigkeiten. Jede Einheit lässt sich im MENÜ der Gruppe optimal auf eine Mission vorbereiten.

Vorher solltest du dich jedoch mit den verschiedenen Möglichkeiten vertraut machen:

Rasse

In der Welt von Ivalice triffst du auf fünf verschiedene Rassen. Jede hat ihre eigenen Stärken und Schwächen, ihre eigenen Jobs und Fertigkeiten.

Jobs

Jede EINHEIT – egal welcher Rasse – kann ihre Stärke verbessern, indem sie in ihrem JOB erfolgreich ist.

FERTIGKEITEN

Hinter jedem JOB verbergen sich FERTIGKEITEN, die sich auf die Fähigkeiten in einem Kampf beziehen. Fertigkeiten können durch das Ausrüsten mit bestimmten Rüstungen und Waffen erlernt werden. Durch den Erhalt von FP, der richtigen Rüstung und den richtigen Waffen, kann man es bis zur Meisterschaft in den einzelnen Fertigkeiten bringen.

JOB WECHSELN

Jeder Rasse stehen unterschiedliche Jobs zur Verfügung. Je erfolgreicher die Gruppe ist, desto mehr Jobs stehen ihr zur Auswahl.

Jobs & Fertigkeiten ändern

Fertigkeiten einsetzen

Um eine neue FERTIGKEIT zu lernen und einsetzen zu können, musst du die jeweilige Einheit mit den richtigen Items, Waffen und Rüstungen ausstatten. Solange keine Meisterschaft in einer Fertigkeit vorhanden ist, ist eine entsprechende Ausrüstung notwendig, um die Fertigkeit ausüben zu können!

Neue JOBS

Meistere mit deiner GRUPPE die unterschiedlichsten FERTIGKEITEN, und die unterschiedlichsten JOBS stehen euch zur Verfügung.

Fertigkeiten meistern

Um eine FERTIGKEIT meistern zu können, müssen genügend FP (Fertigkeits-Punkte) gesammelt werden. Jede abgeschlossene Mission und jedes gewonnene Gefecht bringt FP. Um zu sehen, wie viele FP vorhanden sind, öffne das MENÜ der GRUPPE, um in den Status deiner GRUPPE zu sehen. Wähle nun FERTIGKEITEN WÄHLEN und drücke dann die R-Taste. So kannst du dir die FP aller EINHEITEN der Reihe nach anschauen.

Die verschiedenen Fertigkeiten

Es gibt vier verschiedene FERTIGKEITEN:

AKTION

Allgemeine Fähigkeiten, die in einem Gefecht verlangt werden.

REAKTION

Lege eine FERTIGKEIT als REAKTION fest und deine GRUPPE wird automatisch auf bestimmte Situationen im Gefecht reagieren.

UNTERSTÜTZUNG

Wähle diese FERTIGKEIT aus, um einen andauernden Bonus in einem Gefecht zu haben.

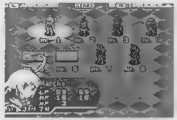
KOMBO

Im Gefecht kannst du mit dieser FERTIGKEIT KOMBOS gegen Gegner einsetzen.

Deine Gruppe im Detail

Wenn du dich auf der **Weltkarte** befindest, kannst du das MENÜ der GRUPPE aufrufen.

Hier kannst du die Parameter deiner GRUPPE festlegen und deine Items verwalten
Drücke die L-Taste, um dir nacheinander die verschiedenen Werte innerhalb deiner GRUPPE in vereinfachter Darstellung anzuschauen: Nummer innerhalb der GRUPPE (Nr.), Stufe (St), LP, MP und RP.
Benutze das Steuerkreuz, um eine EINHEIT auszuwählen und ihren Status anzuzeigen.



Drücke START, um eine Übersicht aller vorhandenen Items zu erhalten, die du mit START: OBJEKTE ORDNEN auch verwalten kannst

Detaillierte Statusangaben

Wähle mit dem Steuerkreuz eine EINHEIT aus und drücke den A-Knopf, um dir eine detaillierte Beschreibung anzeigen zu lassen. Drücke auf dem Steuerkreuz nach rechts oder links, um zwischen den EINHEITEN zu wechseln.

BEWEGEN

Zeigt an, wie weit sich die EINHEIT in einem Gefecht bewegen kann.

SPRINGEN

Zeigt die maximale Sprunghöhe einer EINHEIT im Gefecht.

AUSWEICHEN

Die Zahl zeigt an, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, dass die EINHEIT einer Attacke ausweicht.

WAFFE ATK

Die Zahl zeigt an, wie stark eine Attacke dieser EINHEIT sein kann.

WAFFE PAR

Hier wird die Fähigkeit der Verteidigung angezeigt.

MAGIE ENE

Hier kannst du sehen, wie stark deine magischen Fähigkeiten sind.

MAGIE RES

Hier lässt sich ablesen, wie resistent diese EINHEIT gegenüber magischen Attacken ist.

TEMPO

Zeigt die Geschwindigkeit der EINHEIT an.

DAS MENÜ DER GRUPPE

OBJEKTE AUSRÜSTEN

FERTIGKEITEN werden durch bestimmte Items erworben.

Wähle mit dem Cursor OBJEKTE AUSRÜSTEN an und drücke den A-Knopf. Nun kannst du sehen, wie die jeweilige EINHEIT ausgerüstet ist.
Wähle ein Item mit dem Cursor aus und drücke die L-Taste, um es zu ENTFERNEN.
Bewege den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes auf ein Item oder eine leere Position und drücke dann den A-Knopf, um alle zur Verfügung stehenden OBJEKTE aufzurufen.
Drücke auf dem Steuerkreuz nach rechts oder links, um zwischen den einzelnen Kategorien zu wechseln.
Drücke auf dem Steuerkreuz nach oben oder unten, um zwischen den Items innerhalb der jeweiligen Liste zu wechseln.
Wähle ein OBJEKT aus und halte dann die R-Taste gedrückt. Nun kannst du sehen, welche FERTIGKEITEN mit Hilfe dieses Items erlernt werden können. Drücke nun START, um zu sehen, wie sich die einzelnen Statuswerte verändern, wenn dieses Item ausgerüstet wird. Ein blauer Wert steht für eine Verbesserung, ein roter Wert für eine Verschlechterung.
Fertigkeiten werden also mit Hilfe von OBJEKTEN erworben und verbessert. Daher solltest du immer genau darauf achten, wie du die EINHEITEN deiner GRUPPE ausrüstest!

FERTIGKEITEN WÄHLEN

Es gibt eine Vielzahl von FERTIGKEITEN, die du abhängig vom JOB einer EINHEIT auswählen kannst. Für eine FERTIGKEIT der AKTION kannst du auch eine Fertigkeit wählen, die unabhängig vom momentanen Job der Einheit ist. Hast du mindestens eine Fertigkeit in einem anderen Job gemeistert, kannst du die Fertigkeit der Aktion für diesen Job als zweite „Aktionsfertigkeit" im Menü FERTIGKEITEN WÄHLEN festlegen. So kannst du Objekt als zweite „Aktionsfertigkeit" festlegen. Für jede andere Fertigkeit außer der „Aktionsfertigkeit" kannst du jede beliebige auswählen, die du gemeistert hast.

JOB WECHSELN

Wenn du deinen JOB wechselst, wird die ganze Ausrüstung abgelegt. Also vergiss nicht, dich oder die EINHEIT vor eurer nächsten Mission neu auszurüsten.

CLAN VERLASSEN

Diese Option ermöglicht es, Mitglieder deines Clans zu entlassen.

EINHEITEN AUFNEHMEN

Nach mancher Mission oder einem Gefecht stellt eine neue EINHEIT den Antrag, Mitglied deines CLANS zu werden – sofern du nicht durch das Gefecht selbst oder durch die Mission neue Einheiten aufnimmst. Dein CLAN kann bis zu 23 Mitglieder besitzen.

GEFECHTE

REGELN REGELN ALLES

Die Gefechte in Ivalice werden als Sport angesehen. Wie im Sport gibt es auch hier für jedes Gefecht Regeln, die unter allen Umständen eingehalten werden müssen. Willst du erfolgreich sein, musst du dir das GESETZ vor jedem Gefecht anschauen.

Die Basis eines guten Gefechts

Vor dem Kampf

Der erste Schritt, bevor ein Gefecht beginnen kann, ist die überlegte Auswahl der EINHEITEN, die an dem Kampf teilnehmen sollen.

Mit Hilfe des Steuerkreuzes kannst du zwischen den einzelnen Einheiten wechseln. Hast du dich für eine Einheit entschieden, drücke den A-Knopf, um sie auf dem Feld zu postieren.

Drücke die L-Taste, um dir das Feld genauer anzusehen. Bewege den Cursor über jede EINHEIT und drücke den A-Knopf, um dir weitere Informationen zu Status und Ausrüstung anzeigen zu lassen.
Bevor du eine Einheit platzierst, drücke die R-Taste, um dir detailliertere Informationen zu dieser Einheit anzeigen zu lassen. Du kannst ihre Ausrüstung ändern, ihren JOB oder ihre FERTIGKEIT wechseln.

Auf in den Kampf!

Sobald du alle EINHEITEN, die am Gefecht teilnehmen sollen, platziert hast, kann das Gefecht beginnen. Drücke dazu START.
Bevor die erste EINHEIT einen Zug macht, werden die Bedingungen für einen Sieg angezeigt.
Der Ablauf eines Gefechts hängt von dem TEMPO jeder einzelnen EINHEIT ab.

MISSION ERFÜLLT UND SPIEL VORBEI

Sobald die Bedingungen für einen Sieg erfüllt sind, ist das Gefecht beendet und die Mission erfüllt. Sollten alle deine Einheiten besiegt oder die Bedingungen für einen Sieg nicht erfüllt sein, ist das Gefecht verloren. Das Spiel ist dann beendet, wenn Marche stirbt oder du eine wichtige Aufgabe, die die Geschichte betrifft, nicht erfüllt hast.

Im Gefecht

Die folgenden Befehle erscheinen, sobald eine Einheit am Zug ist

BEWEGEN

Die blauen Felder zeigen den Bewegungsradius einer Einheit an. Wähle ein Feld aus und drücke den A-Knopf, um die Einheit dorthin zu bewegen.

AKTION

Öffnet das **Menü Aktion**. Wählst du KÄMPFEN, wird die Reichweite deines Angriffs durch grüne Felder dargestellt. Wähle ein Ziel innerhalb dieser Reichweite und greife mit der ausgerüsteten Waffe an.

Wähle eine Fertigkeit, um dir alle Fertigkeiten dieser Kategorie anzeigen zu lassen. Wähle eine davon aus und suche dir ein Ziel aus.
Der Bewegungsradius unterscheidet sich je nach Fertigkeit der Einheit. Einige Fertigkeiten beeinflussen die Reichweite eines Angriffs.
Es gibt kurze Reichweiten und große, die fast den ganzen Austragungsort einschließen. Wenn du ein Ziel suchst, werden die Einheiten, die durch deinen Angriff getroffen werden können, weiß dargestellt.

Wird eine gegnerische Einheit ins Visier genommen, erhältst du einen kurzen Statusbericht über diese Einheit. Hier wird der allgemeine Status angezeigt, aber auch die mögliche Schadenshöhe und Trefferquote.

WARTEN

Die Einheit wird diesen Zug ohne Angriff abwarten. Du entscheidest, wo diese Einheit in Warteposition gehen soll und in welche Richtung sie dabei schaut.

STATUS

Hier kannst du den Status jeder Einheit überprüfen.

Statusschwächen

Einige Attacken können Statusschwächen bei deinen Einheiten verursachen:

	BLENDEN	Reduziert die Chancen der Einheit, einen Treffer zu landen. Heilbar mit AUGENTROPFEN oder MAGIE.
	VER-DERBEN	Die Einheit ist k. o., wenn der Zähler 0 erreicht. Heilbar durch MAGIEBANN
	SCHLAF	Die Einheit kann keine Aktionen mehr durchführen. Heilbar durch ALLHEILER oder MAGIE. Wird diese Einheit angegriffen, wacht sie ebenfalls auf.
	STILLE	Einheit ist nicht mehr in der Lage, Magie anzuwenden. Heilbar durch ECHOKRAUT oder MAGIE.
	AMOR	Die Einheit ist in den Gegner verliebt und greift befreundete Einheiten an. Wird diese Einheit angegriffen, ist der Bann gebrochen.
	FEST-SETZEN	Die Einheit kann sich nicht mehr bewegen. Heilbar durch PFLASTER oder MAGIE.
	KAMPF-UNFÄHIG	Die betroffene Einheit kann sich nur noch bewegen und WARTEN. Heilbar durch PFLASTER oder MAGIE.
	BENEBELN	Die betroffene Einheit ist nur noch in der Lage zu KÄMPFEN. Heilbar durch MAGIEBANN.
	VER-WIRREN	Die betroffene Einheit fügt sich Schaden zu, wenn sie heilende Magie oder Items einsetzt. Heilbar durch ALLHEILER oder MAGIE.
	FROSCH	Die betroffene Einheit ist nur noch in der Lage zu KÄMPFEN. Heilbar durch JUNGFERNKUSS.
Grün	GIFT	Die betroffene Einheit nimmt bei jedem Zug Schaden. Heilbar durch GEGENGIFT.
Grau	VER-STEINERN	Die Einheit ist nicht in der Lage, irgendetwas zu tun. Sind alle deine Einheiten versteinert, ist das Gefecht verloren. Heilbar durch GOLDNADEL.
Rot	BERSER-KER	Die betroffene Einheit kämpft „automatisch". Ihr können keine Befehle erteilt werden. Heilbar durch MAGIE.
Violett	ZOMBIE	Die betroffene Einheit nimmt durch den Einsatz von heilenden Sprüchen wie HEILEN Schaden. Heilbar durch WEIHWASSER.

Systembefehle

Drücke den B-Knopf und dann START, bevor eine deine Einheiten ihren Zug beginnt. So gelangst du in das System.

ZUGFOLGE

Hier wird dir die Reihenfolge der einzelnen Einheiten im Kampf angezeigt. Feindliche Einheiten werden in Rot angezeigt

MISSION

Hier kannst du noch einmal die Bedingungen zur Erfüllung der Missionen durchlesen und dir die Details einprägen.

GESETZE

Hier bekommst du Einsicht in die bestehenden Gesetze, die für diese Mission gelten. Hier werden dir auch die GESETZKARTEN, die du besitzt, angezeigt. *Diese Option steht dir erst nach einem gewissen Fortschritt im Spiel zur Verfügung.

OPTIONEN

Hier findest du verschiedene Optionen, wie FARBMODUS oder CURSORTEMPO, die du einstellen kannst.

FLUCHT

Entscheidest du dich für diese Möglichkeit, fliehst du aus dem aktuellen Gefecht. Die MISSION wird dadurch als gescheitert betrachtet. Aber Achtung: Du kannst nicht aus jedem Gefecht fliehen!

SPEICHERN

Beendet das Gefecht und speichert den aktuellen Stand ab. Wähle GEFECHT FORTSETZEN, um von dem Stand aus weiterzuspielen.

SPEICHERN
Speicherst du das Spiel während eines Gefechts, so wird der vorherige Spielstand, den du während eines Gefechts gespeichert hast, überschrieben. Daher kannst du auch immer nur ein GEFECHT FORTSETZEN.

DIE RECHTSSPRECHUNG

GESETZESTREUE IST PFLICHT

In der Welt von Ivalice gibt es zwei Ebenen der Rechtssprechung: Da sind die Gesetze, welche die Regeln während eines Gefechtes festlegen und da sind die Richter, die dafür sorgen, dass diese Regeln befolgt werden.

Die Gesetze verbieten Einheiten bestimmte Aktionen, während sie andere Aktionen gleichzeitig belohnen.

Einheiten, die sich nicht an das bestehende Gesetz halten, werden bestraft.

Das Gesetz von Ivalice

Drücke die L-Taste während du dich auf der **Weltkarte** befindest, um dir das aktuelle GESETZ anzeigen zu lassen. Auf der linken Seite findest du die Aktionen, die VERBOTEN sind, während die Aktionen auf der rechten Seite empfohlen werden. Du solltest das Gesetz täglich überprüfen, da sich die Gesetze in Ivalice ständig ändern.

Gesetze, die mit einem gelben Pfeil versehen sind, treffen auf die Region zu, in der sich dein CLAN gerade aufhält. Schließe die Liste und bewege den Cursor auf eine andere Region und drücke erneut die L-Taste, um die dortigen Gesetze einzusehen. In dieser Liste sind die Gesetze, die auf deinen CLAN zutreffen blau unterlegt. Bevor du in eine andere Region reist, lohnt sich ein Blick auf das Gesetz.

Hast du gerade erst mit dem Spiel begonnen, so ist ein GESETZ in Kraft. Mit zunehmendem Fortschritt im Spiel kommen immer mehr Gesetze hinzu.

Gesetzkarten

Ab einem bestimmten Punkt im Spiel stehen die GESETZKARTEN zur Verfügung. ANTIGESETZ GESETZKARTEN machen das bestehende Recht ungültig, während normale Gesetzkarten neue Gesetze schreiben. Drücke während eines Gefechts START, um das SYSTEM aufzurufen und die vorhandenen GESETZKARTEN einzusehen und einzusetzen.

Um ein bestehendes GESETZ für ungültig zu erklären, musst du eine ANTIGESETZ GESETZKARTE gleichen Namens einsetzen. Um ein neues Gesetz zu schreiben, benötigst du Platz für die jeweilige GESETZKARTE.

Die Richter

Zu den Pflichten eines Richters gehört es, bei jedem Gefecht anwesend zu sein und auf die Einhaltung des bestehenden Gesetzes zu achten. Sollte eine Einheit wahrend eines Gefechts ein Gesetz verletzen, so spricht der Richter eine Strafe aus.

VERWARNUNG

Der Richter wird als Zeichen der Verwarnung der Einheit eine gelbe Karte zeigen. Sollte die betreffende Einheit eine zweite gelbe Karte während des Gefechts erhalten, so darf sie eventuell nicht weiterkämpfen – das hängt von der Entscheidung des Richters ab.

VERWEIS

Zeigt der Richter einer Einheit eine rote Karte, so darf sie nicht weiterkämpfen und hat den Austragungsort zu verlassen. Diese Einheit landet im KERKER – ebenso wenn sie durch gelbe Karten aus dem GEFECHT verwiesen wurde.

RICHTERPUNKTE

Schlägt eine Einheit eine gegnerische Einheit k. o., so erhält sie einen Richterpunkt (RP). Einheiten, die Angriffe führen, die vom Gesetz her empfohlen sind, werden ebenfalls mit einem Richterpunkt belohnt. Mit Hilfe von RPs können spezielle Angriffe und Aktionen ausgeführt werden.

Rechtsprechung

Nach dem GEFECHT müssen sich die Einheiten, die das bestehende Gesetz verletzt haben, einer Verurteilung unterziehen. Die Bestrafung kann vielfältig sein: Statusveränderungen, Konfiszierung von Items, Geldstrafen usw. Strafkarten stehen solange im Bericht einer Einheit, bis diese begnadigt wird.

TOTEMA und KOMBO

RP (Richterpunkte) können zur Beschwörung von TOTEMA oder für KOMBO-Angriffe verwendet werden. Für eine Beschwörung werden 10 RP benötigt – die maximale Anzahl, die eine Einheit ansammeln kann. Eine Kombo kann von jeder Einheit ausgeführt werden, die die FERTIGKEIT dafür besitzt. Sobald eine Einheit eine Kombo ausführt, kommen ihr alle alliierten Einheiten, die ebenfalls diese Fertigkeit besitzen, zu Hilfe. Die ausführende Einheit verbraucht dafür alle RP, die sie zu dem Moment besitzt. (Die anderen Einheiten verbrauchen keine RP.)

Einheiten können ihre RP durch Strafen verlieren.

Der Kerker

Einheiten, die ein GESETZ verletzt haben und vom Austragungsort eines Gefechts verwiesen wurden, werden in den KERKER geschickt. Sie müssen dort so lange bleiben, bis eine bestimmte Anzahl von Gefechten stattgefunden hat. Natürlich können diese Einheiten nicht an Gefechten und MISSIONEN teilnehmen.

FREILASSEN

Um eine Einheit aus dem KERKER zu befreien, kannst du GIL bezahlen.

BEGNADIGEN

Eine Begnadigung kostet GIL. Die Geldsumme und die Haftzeit hängen von der Anzahl der gelben und roten Karten ab, die die Einheit bekommen hat. Solange eine Einheit nicht begnadigt ist, werden die Karten nicht aus ihrem Bericht gelöscht.

Einheiten, die ihre Zeit im KERKER abgesessen haben und begnadigt wurden, kehren nicht automatisch zu ihrem Clan zurück. Du musst in den Kerker, um sie abzuholen.

Ein verlorenes Gefecht

Die Aufsicht durch einen Richter garantiert, dass keine Einheit verloren geht. Eine Einheit kann k. o. gehen, nach dem GEFECHT aber ist sie wieder fit.

Hilfe

Wann immer du mit einem Befehl oder einem Menüpunkt Hilfe brauchst, kannst du durch Drücken von SELECT eine Hilfe dazu aufrufen. Wähle den Punkt mit dem Cursor an und drücke dann SELECT. So erhältst du im Spiel Hilfe zu Befehlen und Items.

Eine hilfreiche Möglichkeit: Soft Reset

Drücke zeitgleich SELECT, START, den A- und den B-Knopf, um einen Soft Reset auszuführen. Dadurch gelangst du zurück zum **Titelbildschirm**. (ACHTUNG: Das Spiel wird in dem Moment nicht gespeichert!)

VERBINDUNGSAUFBAU

Ab einer bestimmten Stufe im Spiel erhältst du die Möglichkeit, eine Verbindung zu einem anderen Game Boy Advance-System aufzubauen. Die Option LINK befindet sich im MENÜ der **Weltkarte**. Du kannst mit einem Freund einen LINK aufbauen, sobald dieser ebenfalls diese Option freigespielt hat.
*Hinweis: Höre dir die GERÜCHTE an, die sich mit dem Thema LINK beschäftigen!

Verbindungsaufbau

Um eine Verbindung zu einem anderen Game Boy Advance-System aufzubauen, benötigst du ein Game Boy Advance Game Link-Kabel. Verbinde die beiden Game Boy Advance-Systeme. Jeder Spieler muss nun im MENÜ der **Weltkarte** die Option LINK anwählen.

Nun erscheinen drei Befehle. Um einen der Befehle zu aktivieren, müssen beide Spieler zeitgleich den gleichen Befehl auswählen. Sobald die Verbindung steht, wird der Befehl aktiv.

HANDEL OBJEKTE

Die beiden Spieler können nun mit Items handeln. Nach dem Handel speichert jedes der Game Boy Advance-Systeme automatisch.

HANDEL EINHEITEN

Die beiden Spieler können mit EINHEITEN handeln. (Werden Einheiten gehandelt, wird die Ausrüstung automatisch entfernt.) Nach dem Handel speichert jedes der Game Boy Advance-Systeme automatisch.

ZUSAMMENTUN

Zwei Spieler können sich für MISSIONEN zusammenschließen. Jeder Spieler hat die Möglichkeit, seine eigenen Einheiten auf dem Feld zu platzieren. Euch stehen zwei Arten von MISSIONEN zur Verfügung:
In Kooperation müsst ihr die gegnerischen Einheiten besiegen.
In Konkurrenz gewinnt der Spieler, der die meisten gegnerischen Einheiten besiegen konnte.
Spieler 1 wählt die Mission aus, die gespielt werden soll (Spieler 1 besitzt den schmaleren Stecker am Game Boy Advance Game Link-Kabel.) Auch das GESETZ wird von Spieler 1 bestimmt.

ALLIIERTER CLAN

Im MENÜ des Clans befindet sich die Option ALLIIERTER CLAN. Hier werden die Namen der Clans und die gemeinsam bestandenen MISSIONEN aller Spieler, mit denen via Game Boy Advance Game Link-Kabel gespielt wurde, aufgelistet.

Wie man das Game Boy Advance Game Link™-Kabel benutzt

Hier findest du alle Informationen die du brauchst, um zwei Game Boy Advance-Systeme miteinander zu verbinden.

Erforderliche Bestandteile

Game Boy Advance-Systeme: ..... 1 pro Spieler
Spielmodule: ..... 1 Modul pro Spieler
Game Boy Advance Game Link-Kabel: ..... 1 Kabel

Erforderliche Schritte

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule in die Modulschächte*
2. *Verbinde zunächst das Game Boy Advance Game Link-Kabel mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*

Game Boy Advance und
Game Boy Advance Game Link-Kabel

Hinweis: Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.

Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- *Wenn du kein originales Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.*
- *Wenn das Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.*
- *Wenn das Game Boy Advance Game Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.*
- *Wenn das Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist*
- *Wenn mehr als zwei Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.*

NÜTZLICHE TIPPS FÜR IVALICE

Die Gerüchteküche brodelt!

In den TAVERNEN von Ivalice kann man die nützlichsten GERÜCHTE aufschnappen.

Einkaufsbummel

In den meisten Stadten von Ivalice findest du einen LADEN. Jeder Laden hat andere Waren im Angebot!

Land auf – Land unter

Einige Austragungsorte liegen am Wasser. Sobald eine EINHEIT ins Wasser tritt, kann sie bis zum nächsten Zug nur WARTEN. Also bekomme keine nassen Füße! Auch die FERTIGKEITEN der REAKTION sind im Wasser nicht anwendbar.

Verloren, verloren

Eine besondere Attacke eines Gegners oder andere widrige Umstände können Marche auf den Boden schicken. Sobald Marche k. o. ist, ist das Spiel vorbei, egal wie die Situation im Gefecht aussieht. Und pass gut auf, dass Marche kein Gesetz bricht und im KERKER landet!

KERKER ODER NICHT?

Ein Richterspruch ist endgultig. Aber es gibt ein paar gegnerische Einheiten, die durch das Gesetz beschützt werden und niemals des Austragungsortes verwiesen werden! Du erkennst diese Einheiten an den Bändern, die sie tragen.

Lass Farben strahlen!

Dir stehen verschiedene Optionen zur Verfügung, mit denen du die Umgebung des Spiels bzw. den Hintergrund deinem Geschmack anpassen kannst. Der FARBMODUS ermoglicht es dir, den Hintergrund dem jeweiligen System anzupassen, mit dem du gerade spielst. Wir schlagen dir folgende Einstellungen vor, damit du noch mehr Spaß am Spiel hast:

LCD A

Optimal für den Game Boy Advance.

LCD B

Optimal für den Game Boy Advance SP.

TV

Optimal für den Game Boy Player. (Du benötigst einen NINTENDO GAMECUBE™ und einen Game Boy Player, um diese Option nutzen zu können!)

RASSEN & JOBS

In Ivalice sind viele Rassen zu Hause. Und in vielen Clans findest du die unterschiedlichsten Rassen vereint.

Menschen

Menschen sind die am meisten vorkommende Rasse in Ivalice. Sie haben keine hervorstechenden Talente, schlagen sich aber dennoch gut in allen Dingen des Lebens.

Jobs für Menschen

SOLDAT, DIEB, WEISSMAGIER, SCHWARZMAGIER, SCHÜTZE

Moogles

Moogle sind ein cleveres Völkchen. Sie verstehen es, jedwedes Werkzeug mit Leichtigkeit zu bedienen. Sie sind äußerst neugierig und wissbegierig. Durch ihre Geschicklichkeit sind sie für heikle Jobs wie geschaffen.

Jobs für Moogle

SCHWARZMAGIER, ANIMIST, DIEB

Viera

Diese weiblichen Jäger sind genauso schön wie stolz. Sie sind sehr beweglich und flink. Ihr Gehör ist so ausgezeichnet, dass man ihnen nachsagt, sie könnten mit dem Geist der Welt reden. Nur Viera sind in der Lage, Monster zu beschwören.

Jobs für Viera

SCHUTZE, FECHTER, WEISSMAGIER

Nu Mou

Die Nu Mou werden von allen Rassen als Meister der Magie respektiert. Da sie an Gefechten keinen Gefallen finden, konzentrieren sie sich ganz auf die Kunst der Magie.

Jobs für Nu Mou

WEISSMAGIER, SCHWARZMAGIER, BESTIENBÄNDIGER

Bangaa

Auf den ersten Blick scheinen die Bangaa große, zweifüßige Echsen zu sein. Sie sind die stärkste Rasse und profitieren in ihren Jobs von dieser Stärke. Wenn du jemanden gesucht hast, der in einem Gefecht gut austeilen kann, brauchst du nicht weiter zu suchen.

Jobs für Bangaa
WEISSER MÖNCH, KRIEGER

Ein Altes Buch...

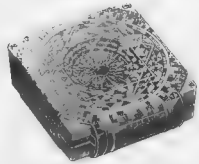
Lange bevor Noah seine Arche baute, erzählte man sich schon die Geschichte von dem Land Kiltia... eine Welt in der die Magie und das Schwert regierten.

Ihre Lehren und ihre Mächte gingen mit der großen Flut verloren. Nur ein einziger Hinweis deutet auf ihre Geheimnisse: ein altes Buch, genannt Gran Grimoire - von den Mächten, die einst herrschten in die Dunkelheit verbannt.

Niemand weiß, wie viele Kopien von diesem Buch existieren, aber jeder weiß, dass in jenem Buch die Macht liegt, die Welt zu verändern.

Viele haben seit jenen Tagen versucht, eine Kopie dieses Buches zu finden – erfolglos.

Sie sagen, das Buch sei bloß eine Illusion.
Ein Mythos – für den es sich zu sterben lohnt.



ÖSTERREICH / SCHWEIZ

[0603/NOE-sw/AGB]

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alterseinstufungen

Hinweis: Es gibt länderspezifische Abweichungen!

Inhaltsbeschreibung

Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden:

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,
das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Für dieses Produkt haben die Obersten Landesjugendschutzbehörden aufgrund der geringen Größe der bedruckbaren Oberfläche des Datenträgers auf die Notwendigkeit eines USK-Kennzeichens auf dem Datenträger abgesehen, sofern das Produkt von der USK mit „Ohne Altersbeschränkung" oder „Freigegeben ab 6 Jahren" eingestuft wurde. Bei einer Altersfreigabe ab 12 Jahren finden Sie einen entsprechenden Hinweis auf dem Datenträger. Darüber hinaus informieren die nachstehenden USK-Kennzeichen auf der Verpackung, für welche Altersgruppe das Produkt freigegeben ist.

Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter:

http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

SOMMAIRE

L'histoire 64
Les héros 65
Commandes 66
Commencer une partie 68
Comment jouer 68
La carte du monde 69
Ajouter une zone 70
Etablissements 71
Missions 72
Clans 74
Votre formation 76
Menu formation 79
Combats 81
Système de jugement 85
Link 88
Conseils et astuces sur Ivalice 90
Races et jobs 91

L'HISTOIRE

Notre histoire commence peu après l'arrivée au village de St Ivalice d'un jeune garçon nommé March.

La famille de March a un passé difficile et il fait tout ce qu'il peut pour s'habituer à sa nouvelle vie avec l'aide de ses nouveaux amis : Mewt, un garçon calme et timide souvent malmené, et Ritz, une élève brillante qu'un fort tempérament a rendu impopulaire à l'école.

Le jour où ils tombent tous les trois sur un ancien livre magique, St Ivalice change à jamais...

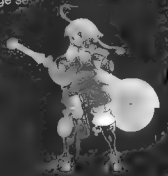
Au cours de cette nouvelle aventure, March va rencontrer Montblanc, un jeune Mog qui l'aidera à parcourir l'étrange monde dans lequel il est arrivé.

LES HEROS

March Radiuju

Le héros de notre histoire.

Le jeu commence peu après l'arrivée de March à St Ivalice, le village de naissance de sa mère. Son aventure commence lorsque tout le village se transforme. Pourra-t-il redonner au monde son visage d'antan ??



Montblanc

Un jeune Mog.

Montblanc rencontre March alors que ce dernier erre sans but dans les rues d'Ivalice. Malgré sa petite taille, Montblanc est un compagnon solide et de confiance pour March.

Mewt Randeil

Notre autre héros...

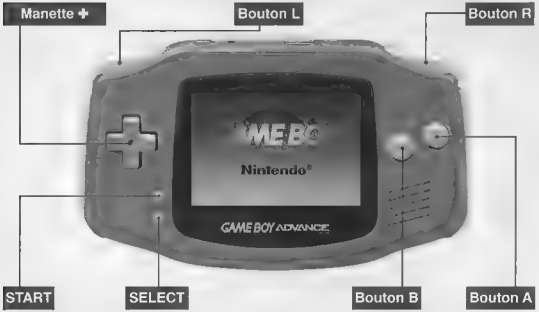
Camarade de classe de March, c'est un drôle de garçon qui a toujours son ours en peluche avec lui. Depuis la maladie qui a été fatale à sa mère, son père n'a cessé d'avoir des problèmes dans son travail et Mewt est devenu de plus en plus timide. Lorsqu'il trouve un vieux livre dans une librairie, il ne reconnaît plus rien de ce qui l'entoure... mais est-ce pour le pire ou pour le meilleur ?

Ritz Malheur

Une camarade de classe de March et Mewt.

Contrairement à ses amis, Ritz possède un caractère bien trempé et n'a pas sa langue dans sa poche. Il est difficile de croire qu'elle garde un secret, un secret si terrible qu'il a trouble plus que tout au monde. Quand Ivalice se transforme, Ritz est introuvable.

COMMANDES



Sur la carte du monde

Bouton L	Afficher la liste des lois
Bouton R	Afficher des infos sur la région sélectionnée
Manette ✚	Déplacer le curseur (maintenir le bouton B pour aller plus vite)

Bouton A	Confirmer
Bouton B	Retour
START	Ouvrir le **menu de la carte du monde**
SELECT	Afficher l'aide contextuelle

Avant les combats

Bouton L	**Mode champ de bataille** • Afficher le champ de bataille et voir le statut des unités ennemies
Bouton R	Afficher le statut des unités • Modifier l'équipement et les capacités
Manette ✚	Choisir les personnages

Bouton A	Confirmer
Bouton B	Retour
START	Engager le combat
SELECT	Afficher les lois en vigueur

Pendant les combats

Bouton L	Utiliser les raccourcis définis dans les OPTIONS
Bouton R	Aucune fonction
Manette ✚	Déplacer le curseur
Bouton A	Confirmer / Amener le curseur sur l'unité active

Bouton B	Retour / Voir zone de déplacement de l'unité
START	Ouvrir le **menu système**
SELECT	Afficher l'aide contextuelle

COMMENCER UNE PARTIE

QUE L'AVENTURE COMMENCE !

NOUVELLE PARTIE

Commencer au tout début de l'histoire

PARTIE SAUVEGARDEE

Reprendre le jeu à partir d'une sauvegarde.

COULEURS

Choisir la couleur d'affichage.

LANGUE

Sélectionner ou modifier votre langue.

TERMINER ET REPRENDRE UNE PARTIE

Appuyez sur START depuis la **carte du monde** pour ouvrir le **menu de la carte du monde.** Ce menu vous permet de sauvegarder vos parties et de charger des parties sauvegardées. Au début du tour de combat d'un personnage, appuyez sur le bouton B puis sur START pour faire apparaître le **menu système**.

COMMENT JOUER

Un étrange livre a transformé le monde d'Ivalice. Notre histoire commence sur ce nouveau monde, dans un village nommé Cyril. En tant que personnage principal, vous allez rejoindre une organisation appelée CLAN. Aux côtés des autres membres du clan, vous aurez à remplir différentes missions.

ENREGISTER
Si vous sauvegardez au cours d'une bataille, le dernier enregistrement que vous avez fait lors d'une bataille sera effacé. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule fois la fonction REPRENDRE COMBAT pour revenir sur une bataille enregistrée.

LA CARTE DU MONDE

COMMENCER VOTRE AVENTURE

Au début d'une partie, la **carte du monde** affiche divers points, les routes qui les connectent ainsi que quelques zones prédéterminées.

Les zones que vous pouvez visiter sont reconnaissables grâce à des icônes qui vous indiquent si la zone est une agglomération ou une zone sauvage. Les points représentent les zones qui n'ont pas encore d'icône.

Se déplacer sur un tronçon de route qui connecte des zones entre elles prend un jour dans le monde d'Ivalice.

Rencontres

De temps en temps, vous verrez apparaître le symbole d'un autre clan sur la **carte du monde**. Si vous vous déplacez sur un de ces symboles, un combat commencera immédiatement. A chaque fois que vous vous déplacez de deux sections, le clan adverse se déplace également, alors soyez prudent !

Informations sur la carte du monde

GILS CLAN

Le nombre de gils dont dispose votre clan. Utilisez-les pour vous procurer de l'équipement et payer la commission lorsque vous acceptez une mission.

DATE

Le jour actuel sur le calendrier d'Ivalice. Passer d'une zone à une zone adjacente coûte un jour.

LOIS

Appuyez sur le bouton L pour afficher une liste des règles de bataille, ou LOIS.

INFO

Appuyez sur le bouton R lorsque le curseur se trouve sur une zone pour afficher des informations sur cette zone.

Le menu de la carte du monde

Appuyez sur START depuis la **carte du monde** pour ouvrir le **menu de la carte du monde.**

FORMATION

Vous permet d'équiper vos personnages pour la bataille.

CLAN*

Affiche diverses informations sur votre clan.

LINK*

Utilisez le câble Game Boy Advance Game Link™ pour vous connecter à d'autres Game Boy Advance™.

LISTE ZONE

Affiche une liste des zones déjà placées.

SYSTEME

Pour sauvegarder ou charger une partie, modifier les OPTIONS ou revenir à l'**écran titre**.

*Cette commande devient disponible au fur et à mesure de votre progression.

AJOUTER UNE ZONE

CREER UN MONDE

Une fois réussies, certaines missions vous donneront un « symbole » à placer sur un point de la **carte du monde** de manière à obtenir une nouvelle zone.

Trésors

En plaçant les symboles sur la **carte du monde** selon un certain schéma, vous pourrez révéler des trésors cachés. En vous rendant sur la zone où se trouve le trésor et en utilisant la commande CHASSE AU TRESOR, vous pourrez prendre possession de celui-ci !

ETABLISSEMENTS

LES RUES D'IVALICE

Vous trouverez différents établissements dans les rues des villes et villages d'Ivalice.

Bar

Rendez-vous dans les bars pour accepter des requêtes ou des MISSIONS de la part des habitants d'Ivalice, ainsi que pour entendre les dernières RUMEURS.

Magasin

Les magasins vendent la plupart des objets et l'équipement qu'il vous faut pour partir à l'aventure. Chaque MAGASIN est unique, alors assurez-vous de tous les visiter.

Prison

Si vous enfreignez une des lois qui régissent les combats sur Ivalice, vous pouvez finir en prison. Une unité est envoyée en prison si elle enfreint la loi et se fait expulser du combat en cours.

Vous pouvez payer une caution en gils pour obtenir une PENITENCE qui effacera le casier du personnage.

Menagerie

Les monstres attrapés grâce à la commande CAPTURE sont gardés à la MENAGERIE. Visitez cet endroit pour voir vos monstres et les élever.

Carterie

Rendez-vous à la CARTERIE pour échanger des CARTES LOIS. Elles servent à annuler des lois en vigueur. Vous pouvez également discuter avec le propriétaire.

MISSIONS

LES MISSIONS ET L'HISTOIRE

L'histoire de FINAL FANTASY TACTICS™ ADVANCE se déroule entièrement sous forme de missions. Accomplissez les missions pour découvrir tous les mystères d'Ivalice !

Vous pouvez accepter des missions dans les bars qui se trouvent dans chaque cité d'Ivalice. Parlez au tenancier et choisissez MISSIONS pour afficher la liste des missions disponibles. Après avoir sélectionné une mission et pris connaissance des conditions, vous pouvez l'accepter en payant une commission.

Attention, si vous n'accomplissez pas au bout d'un certain temps la mission que vous avez acceptée, cela sera considéré comme un échec.

Il existe quatre types de missions et chaque type demande des conditions particulières pour être réussi.

En accomplissant des missions, vous gagnez des points d'expérience, des objets spéciaux et des gils.

Types de missions

Missions standard

Repérables au symbole de l'épée, ces missions vous proposent de vous rendre à un endroit défini pour y remporter un combat. La plupart des missions qui concernent l'histoire centrale et les mystères d'Ivalice sont des missions standard.

Missions sans combat

Repérables au symbole du parchemin, ces missions doivent être remplies par un seul membre de votre clan. Après avoir rempli les conditions de la mission, le personnage utilisé reviendra faire son rapport. Selon les conditions et le personnage envoyé, la mission peut aussi se solder par un échec. Les personnages déployés sur ce genre de mission ne peuvent pas participer à d'autres activités.

Missions de rencontre

Repérables au symbole du clan. Si vous en choisissez une, le symbole d'un clan adverse apparaîtra sur la **carte du monde**. Allez sur ce symbole pour commencer la mission. La plupart des missions de ce type sont des combats, mais vous pourrez parfois négocier afin de ne pas vous battre.

Missions de libération

Repérables au symbole du drapeau. Elles vous demanderont soit de vous rendre sur une zone précise, soit d'envoyer un personnage.

Equipement pour les missions

Lorsque vous acceptez une mission, vous pouvez emporter des objets spéciaux avec vous. Ils peuvent avoir une incidence sur le succès de la mission, c'est pourquoi il faut bien connaître leur nature et les conditions de la mission. Certaines missions ne sont pas disponibles tant que vous n'avez pas un objet requis pour l'occasion.

Vous obtiendrez généralement ces objets en accomplissant d'autres missions. Vous pouvez vendre ces objets ou les échanger avec vos amis par le biais du câble Game Boy Advance Game Link. Certains objets ne pourront plus être remplacés une fois donnés, alors faites attention !

Utilisez la commande CLAN sur le **menu de la carte du monde** pour voir vos objets de mission.

CLANS

PARTEZ A L'AVENTURE AVEC VOS AMIS !

Peu après votre arrivée dans le nouvel Ivalice, vous rencontrerez un Mog nommé Montblanc qui vous fera rejoindre un CLAN. L'aventure pourra alors commencer ! Les clans vivent des missions qu'ils remplissent pour les citoyens d'Ivalice.

Un clan progresse en acceptant et en réussissant des missions. Le niveau du clan et ses aptitudes montrent sa progression. Un clan peut également recevoir des titres, selon les actions qu'il accomplit.

Le menu clan

Choisissez CLAN sur le **menu de la carte du monde** afin d'obtenir le **menu clan**.

Le nom, le titre et le niveau affichés sont ceux du clan du joueur.

LISTE MISSIONS

Affiche la liste des missions en cours. Vous pouvez aussi voir les conditions de chaque mission.

RAPPORT

Affiche les détails des missions déjà accomplies.

ZONE CLAN

Affiche la zone d'influence de votre clan. Cette fonction est utile pour voir quelles zones ont été libérées lors de missions de libération. La couleur des symboles indique le statut de la zone :

Symbole standard (jaune)

Cette zone fait partie de la zone d'influence de votre clan.

Symbole gris

Cette zone n'appartient à aucun clan.

Symbole rouge

Cette zone libérée est attaquée par un autre clan.

OBJETS REÇUS*

Consultez les objets que vous avez reçus en accomplissant des missions et débarrassez-vous des objets inutiles.

CARTES LOIS

Consultez les CARTES LOIS que vous avez actuellement.

CLANS LINKES*

Utilisez la fonction LINK (voir page 88) pour voir le nom des clans des autres joueurs, le nombre de fois que vous vous êtes connectés ainsi que d'autres informations.

NOTE CLAN

Les points d'expérience du clan. Votre clan gagne un niveau tous les 100 points.

ZONES LIBEREES

Le nombre de zones que votre clan a libéré.

MISSIONS

Le nombre de missions que vous avez accomplies.

NIVEAUX D'APTITUDES

Le niveau de votre clan pour chaque aptitude.

*Cette commande devient disponible au fur et à mesure de votre progression.

Aptitudes du clan

Les aptitudes sont un indicateur de la progression du clan. Il existe huit types d'aptitudes qui s'améliorent quand vous réussissez des missions.

Certaines missions ne sont disponibles que si vous avez un niveau minimum dans une aptitude donnée.

Les aptitudes de votre clan peuvent également avoir une influence sur le résultat des missions sans combat.

NIVEAUX D'APTITUDES

Voici les icônes qui représentent les aptitudes du clan :

COMBAT	MAGIE	EVALUER	RASSEMBLER
FORGE	ARTISAN	NÉGOCIER	PISTER

VOTRE FORMATION

PERSONNALISEZ VOS UNITES !

Vous pouvez préparer vos personnages pour les différentes missions en consultant leur statut pour les équiper en armes et armures, changer leurs jobs ou définir leurs capacités. Ces options font partie des éléments que vous trouverez dans le **menu formation**.

Personnaliser vos unités

Les unités sont caractérisées par leur race, leur job et leurs capacités. Ces éléments peuvent être modifiés dans le **menu formation.**

Avant de personnaliser vos unités, il vous sera utile de connaître les différentes options :

Races

On trouve cinq races différentes dans le monde d'Ivalice. Chacune a ses forces et ses faiblesses, ses statistiques de base, ainsi que ses jobs et capacités favoris.

Jobs

Les personnages peuvent devenir plus puissants en progressant dans leur job.

Capacités

A chaque job correspondent des techniques de combat spéciales appelées capacités. Elles peuvent être apprises en équipant vos personnages avec certaines armes et armures. Maîtrisez les différentes capacités en gagnant des points lorsque vous équipez le personnage avec la bonne arme et la bonne armure.

Changer de job

Plusieurs jobs sont disponibles pour chaque race. Plus l'unité est expérimentée, plus elle peut choisir des jobs différents.

Modifier les jobs et les capacités

Utiliser les capacités

Pour apprendre de nouvelles capacités, vous devez équiper vos personnages avec les objets, accessoires, armes et armures adéquats. A moins d'avoir déjà assimilé une capacité, vous ne pourrez pas l'utiliser avant d'avoir l'équipement approprié.

Découvrir de nouveaux jobs

En maîtrisant les capacités que comporte chaque job, vous ferez augmenter le nombre de jobs disponibles.

Maîtriser les capacités

Pour maîtriser une capacité, vous devez accumuler des AP (« ability points »). Ces points se gagnent en accomplissant des missions et en remportant des combats. Pour voir combien d'AP vous avez gagné, ouvrez l'**écran de statut de l'unité** dans le **menu formation**, sélectionnez CHOIX CAP et appuyez sur le bouton R.

Types de capacités

Il y a quatre types de capacités :

ACTION

Capacités générales à utiliser pendant les combats.

SOUTIEN

Ces capacités donnent des bonus permanents pendant les combats.

REACTION

Définissez une capacité de réaction et votre unité réagira automatiquement à certaines conditions ou attaques pendant les combats.

COMBO

Permet de déclencher des attaques spéciales pendant les combats en utilisant la commande COMBO.

Le menu formation

Ouvrez le **menu formation** depuis la **carte du monde** pour consulter les caractéristiques de vos unités.

Vous pourrez y confirmer les paramètres et l'équipement.

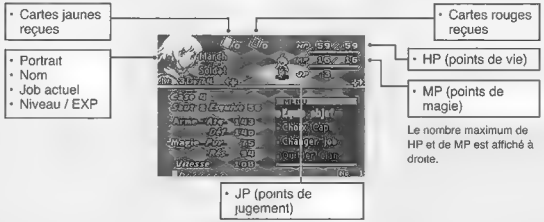
Appuyez sur le bouton L pour changer le type de points affiché sous chaque unité : ordre (No.), niveau (Nv), HP, MP ou JP.

Utilisez la manette ✚ pour choisir une unité et afficher son statut.

Appuyez sur START pour voir la liste des objets actuellement en votre possession.

Statut détaillé de l'unité

En choisissant une unité avec la manette ✚ et en appuyant ensuite sur le bouton A, vous afficherez le statut détaillé de cette unité. Utilisez ◀ et ▶ sur la manette ✚ pour passer d'une unité à une autre.



CASE

Indique la zone de déplacement lors des combats.

SAUT

Indique la hauteur maximale à laquelle l'unité peut sauter en combat

ESQUIVE

Indique la probabilité d'esquiver une attaque.

ARME ATQ (ATTAQUE ARME)

Indique la force physique de l'attaque.

ARME DEF (DÉFENSE ARME)

Indique la force physique de la défense.

MAGIE PVR (MAGIE POUVOIR)

Indique la force des attaques magiques.

MAGIE RES (RÉSISTANCE MAGIE)

Indique la résistance à la magie.

VITESSE

Indique la vitesse de l'unité.

MENU FORMATION

EQUIP OBJET

Vous gagnez des capacités en vous équipant avec les objets.

Validez EQUIP OBJET avec le bouton A pour afficher une liste de l'équipement actuel du personnage.

Appuyez sur le bouton L pour enlever un élément de l'équipement.

Utilisez la manette ✚ pour placer le curseur sur un élément actuellement utilisé ou sur une place libre, puis appuyez sur le bouton A pour afficher la liste des objets

Utilisez la manette ✚ pour passer d'une catégorie d'objets à une autre.

Utilisez la manette ✚ vers le haut et vers le bas pour passer d'un objet à l'autre dans la catégorie.

En maintenant le bouton R appuyé quand un objet est sélectionné, vous verrez les capacités qui y sont associées. Appuyez sur START pour voir quelles seraient les nouvelles caractéristiques du personnage si vous l'équipiez avec cet objet. Une valeur en bleu indique une amélioration alors qu'une valeur en rouge indique une baisse. Les capacités s'acquièrent en utilisant des objets, essayez donc de développer votre personnage de manière équilibrée.

CHOIX CAP

Vous pouvez choisir parmi un grand nombre de capacités en fonction du job du personnage. En ce qui concerne les capacités d'action, vous pouvez aussi choisir des capacités liées à d'autres jobs. Du moment que vous maîtrisez au moins une capacité dans un autre job, vous pouvez choisir librement votre seconde capacité d'action parmi les capacités d'action liées à ce job dans le **menu de choix des capacités**. Votre deuxième capacité d'action peut également correspondre à un objet. Pour les capacités autres que celles d'action, vous pourrez choisir n'importe quelle capacité déjà maîtrisée.

CHANGER JOB

Si vous changez de job, tous les objets que vous utilisez actuellement sont enlevés, n'oubliez donc pas de vous rééquiper.

QUITTER CLAN

Vous pouvez éliminer un membre de votre clan.

Ajouter unité

De temps à autre, après une mission ou un combat, de nouveaux personnages vous proposeront de rejoindre votre clan. Ce dernier peut compter jusqu'à 23 membres.

COMBATS

CONNAITRE LES REGLES

Sur Ivalice, les combats sont un peu considérés comme un sport gouverné par les lois, avec des règles et des pénalités. Comprendre les lois est le meilleur moyen de réussir ses combats.

Les bases de l'engagement

Préparation au combat

La première étape au début d'un engagement consiste à choisir les unités qui vont y participer.

Utilisez la manette ✚ pour passer d'un personnage à un autre. Une fois l'unité choisie, appuyez sur le bouton A pour la placer sur le champ de bataille.

Appuyez sur le bouton L pour voir le champ de bataille, déplacez le curseur sur n'importe quelle unité et appuyez sur le bouton A pour voir ses caractéristiques et son équipement.

Appuyez sur le bouton R pour voir les caractéristiques détaillées d'une unité avant de la placer. Vous pourrez aussi changer son équipement, ses capacités ou son job à ce moment là.

A l'attaque !

Une fois vos unités choisies, le combat commence.

Avant que la première unité ne commence son tour, les conditions de victoire du combat apparaissent.

L'ordre dans lequel les personnages jouent leur tour dépend de leur vitesse.

MISSION ACCOMPLIE ou GAME OVER

Si vous remplissez les conditions de victoire, le combat est terminé et la mission accomplie. Si toutes vos unités sont KO ou que vous n'avez pas rempli les conditions de victoire, vous perdez le combat. Vous ne perdrez la partie que si March est tué ou si vous perdez une quête principale.

Commandes de combat

Il s'agit des commandes qui apparaissent au début du tour de chaque unité.

BOUGER

La zone de déplacement d'une unité apparaît sous forme de cases luminescentes bleues. Choisissez une case et appuyez sur le bouton A pour y déplacer l'unité.

ACTION

Permet d'ouvrir le **menu d'action**. Si vous choisissez ATTAQUE, toutes les cases correspondant à votre portée passeront au vert. Sélectionnez une cible à portée et attaquez avec l'arme dont vous êtes actuellement équipé.

La portée des actions dépend de la capacité utilisée. Certaines capacités affectent la zone qui entoure la cible, alors que d'autres ciblent toutes les unités ennemies, voire le champ de bataille tout entier. Lorsque vous choisissez une cible, toutes les unités se trouvant dans la zone d'effet de l'attaque sont affichées en blanc.

Lorsqu'une unité ennemie est visée, vous verrez un affichage simplifié de ses caractéristiques. Il indique ses statistiques principales ainsi que les probabilités de toucher et de dégâts de l'attaque.

En choisissant une catégorie de capacités, vous obtiendrez la liste de toutes les capacités correspondantes. Choisissez quelle capacité vous souhaitez utiliser puis ciblez un adversaire.

PASSE

L'unité attend son prochain tour. Vous choisissez simplement la direction à laquelle elle fait face.

ETAT

Consultez le statut de l'unité.

Altérations de l'état

Certaines attaques peuvent altérer l'état de vos unités.

	CECITE	Réduit les chances de toucher pour cette unité. Soigné par COLLYRE ou MAGIE.
	CHATIMENT	L'unité est KO quand le compteur arrive à 0. Soigné par ANNULE MAGIE.
	SOMNI	L'unité ne peut plus effectuer d'actions. Soigné par SOIN GLOBAL ou MAGIE. L'unité est aussi réveillée si on l'attaque.
	SILENCE	L'unité ne peut plus utiliser de magie. Soigné par BOCCA ou MAGIE.
	CHARME	L'unité est contrainte d'agir contre ses alliés. Sort annulé si elle est attaquée.
	IMMOBILISER	L'unité ne peut pas bouger. Soigné par BANDAGE ou MAGIE.
	NEUTRALISER	L'unité ne peut que bouger ou passer son tour. Soigné par BANDAGE ou MAGIE.
	EMBROUILLE	L'unité ne peut qu'attaquer. Soigné par ANNULE MAGIE.
	FOLIE	L'unité subit des dommages avec les sorts de soin et les objets. Soigné par SOIN GLOBAL ou MAGIE.
	BATRACIEN	L'unité ne peut qu'attaquer. Soigné par MAIDEN KISS.
Vert	POISON	L'unité subit des dommages à chaque tour. Soigné par ANTIDOTE.
Gris	FOSSILE	L'unité ne peut effectuer aucune action. Si toutes vos unités sont dans cet état, vous perdrez le combat. Soigné par DEFIJEUR.
Rouge	FURIE	L'unité se bat automatiquement. Aucun autre ordre ne peut lui être donné. Soigné par MAGIE.
Violet	ZOMBIE	L'unité subit des dommages avec les sorts de soin, tels que 1er SOIN. Soigné par EAU BENITE.

Commandes système

Appuyez sur le bouton B au début du tour d'un personnage puis appuyez sur START pendant le combat pour afficher le **menu du système de combat**.

DEROULEMENT

Indique l'ordre dans lequel les unités agissent. Les unités ennemies apparaissent en rouge.

INFO MISSION

Indique les conditions de victoire et donne des détails sur la mission en cours.

CARTES LOI

Indique les lois en vigueur dans le combat actuel ainsi que les cartes loi détenues. (Cette option devient disponible après avoir suffisamment progressé dans le jeu)

OPTIONS

Définissez diverses options de jeu.

FUITE

Fuyez le combat en cours. Cela signifie l'échec de la mission. Attention : vous ne pourrez pas fuir tous les combats !

ENREGISTRER

La bataille est suspendue et la partie enregistrée. Utilisez REPRENDRE COMBAT pour recommencer à l'endroit où vous aviez quitté.

En utilisant la fonction ENREGISTRER, vous effacez votre dernière sauvegarde de combat. De même vous ne pouvez utiliser REPRENDRE COMBAT pour un combat donné qu'une seule fois.

SYSTEME DE JUGEMENT

Deux éléments font régner l'ordre sur Ivalice : les lois qui déterminent les règles d'engagement et les juges qui font respecter ces lois.

Pendant les combats, ces lois ont pour effet d'interdire l'utilisation de certaines actions et de vous donner un avantage si vous utilisez la bonne alternative.

Les unités qui enfreignent les lois sont punies.

Les lois d'Ivalice

Appuyez sur le bouton L depuis la **carte du monde** pour voir la liste des LOIS en vigueur. Les actions interdites se trouvent à gauche alors que les actions conseillées sont à droite. Consultez-les quotidiennement car les lois changent souvent sur Ivalice.

Les lois marquées d'une flèche jaune s'appliquent à la zone dans laquelle votre clan se trouve actuellement. En sélectionnant une autre zone avec le curseur, vous verrez (en bleu) les lois qui y seraient en vigueur si jamais vous vous y rendiez par le plus court chemin possible.

Au début du jeu, il n'y aura qu'une loi en vigueur à la fois. D'autres lois viendront toutefois s'ajouter au fil de votre progression et plusieurs seront souvent en vigueur au même moment.

Cartes de loi

A partir d'un certain point dans le jeu, les CARTES LOIS sont disponibles. Les cartes ANTILOIS annulent une loi en vigueur alors que les cartes standard créent de nouvelles lois. Appuyez sur START pendant le combat pour ouvrir les commandes système, vous pourrez alors consulter les lois en vigueur et utiliser des CARTES LOIS dans les emplacements libres.

Pour annuler une loi en vigueur, il vous faut utiliser une carte AntiLois du même nom. Pour proclamer une nouvelle loi, il doit y avoir un emplacement de CARTES LOIS libre.

Les juges

C'est le devoir des juges d'être présent lors de tous les engagements pour faire respecter les lois d'Ivalice. Si une unité enfreint la loi lors d'un combat, le juge doit lui donner une pénalité.

CARTE JAUNE

Les juges donnent une carte jaune en guise d'avertissement. Si une unité reçoit deux cartes jaunes pendant un même combat, elle pourra éventuellement être retirée du champ de bataille, selon le juge en fonction.

CARTE ROUGE

Après qu'un juge ait donné une carte rouge, l'unité visée est directement retirée du champ de bataille.

Si une unité est retirée du champ de bataille par un juge, elle est envoyée en prison.

JUGE POINTS (JP)

Une unité qui met KO une autre unité lors d'un combat reçoit un Juge Point (JP). Seule l'unité qui donne le dernier coup est récompensée. En outre, les unités qui utilisent des actions conseillées par la loi reçoivent elles aussi des JP. Ces points sont ensuite utilisés pour réaliser des attaques spéciales.

Le jugement

Après la bataille, les unités qui ont enfreint la loi sont jugées. Les punitions peuvent être des pénalités, des confiscations d'objets, des amendes, etc. Les cartes de pénalité restent sur le casier de l'unité jusqu'à ce qu'elle fasse pénitence à la prison.

Divinités et combos

Les JP sont utilisés pour invoquer des divinités et réaliser des attaques combo. L'invocation requiert 10 JP, qui est le nombre maximum de JP qu'une unité peut avoir. Les combos sont un type de capacité qui peut être réalisé par n'importe quelle unité ayant développé la compétence en question. Lorsqu'une unité déclenche une attaque combo, les unités alliées qui sont à portée et qui ont également cette capacité participent à l'attaque. L'unité qui a lancé le combo utilise alors tous ses JP (les autres unités qui y participent n'utilisent pas de JP).

Prison

Les unités qui enfreignent la loi quittent le combat et sont envoyées en PRISON. Elles devront y rester jusqu'à ce qu'un ensemble de conditions ait été rempli. Les unités emprisonnées ne peuvent participer ni aux missions ni aux combats.

LIBERER

Vous pouvez payer une caution en gils pour faire sortir une unité de prison.

PENITENCE

Une unité envoyée en prison pour faire PENITENCE ne pourra pas être libérée avant la fin de cette pénitence.

L'argent demandé pour une pénitence et la longueur de cette dernière dépendent du nombre et du type de cartes (rouge ou jaune) que l'unité a reçu. A moins qu'une unité n'ait fait pénitence, les cartes de pénalité resteront sur son casier.

Les unités qui ont terminé leur pénitence ne retournent pas automatiquement au clan. Vous devez passer par la prison pour les libérer.

KO lors des combats

Lors des combats surveillés par un juge, une unité alliée mise KO ne sera jamais perdue définitivement. Elle rejoint automatiquement votre clan à la fin du combat.

Aide

Si vous avez besoin d'aide à propos d'une commande ou d'un élément du menu, essayez de le sélectionner avec le curseur puis appuyez sur le bouton R ou sur SELECT. Une aide s'affichera.

Réinitialisation

Appuyez simultanément sur SELECT, START, et les boutons A et B pour réinitialiser le jeu. Vous reviendrez à **l'écran titre**.
(Attention ! Votre partie en cours ne sera pas sauvegardée.)

LINK

La commande LINK apparaît à partir d'un certain moment dans le jeu. Elle vient s'ajouter aux commandes du menu de la **carte du monde** Vous ne pouvez utiliser LINK pour connecter deux consoles Game Boy Advance que si votre ami(e) a aussi accès à cette commande.
Conseil : après avoir entendu parler de connexion lors d'un évènement, assurez-vous d'écouter les RUMEURS !

Se connecter

Pour vous connecter, vous devez relier deux consoles Game Boy Advance avec un câble Game Boy Advance Game Link. Chaque joueur doit alors choisir la commande LINK dans son menu.

Une fois que LINK est sélectionné, trois options apparaissent Pour activer l'une d'entre elles, les deux joueurs doivent la sélectionner en même temps. Si le link fonctionne, le mode choisi démarrera.

ECHANGE OBJETS

Les joueurs connectés peuvent échanger des objets. Après l'échange, chaque Game Boy Advance sauvegarde automatiquement.

ECHANGE UNITE

Les joueurs connectés peuvent échanger des unités. Lorsque des unités sont échangées, leur équipement leur est automatiquement retiré. Après l'échange, chaque Game Boy Advance sauvegarde automatiquement.

CLANS LINKES

Dans le **menu formation**, CLANS LINKES affiche la liste des clans avec lesquels vous vous êtes associés et les résultats des missions accomplies avec ces clans.

ASSOCIATION

Deux joueurs peuvent coopérer sur des missions. Ils pourront tous deux placer leurs unités sur le même champ de bataille. Il y a deux types de missions disponibles :
Lors des missions/combats en coopération, vous devez chacun votre tour essayer d'infliger des dommages à l'ennemi. Lors des missions/combats en compétition, il s'agit de déterminer qui des deux joueurs connectés élimine le plus d'ennemis lors du combat.
Le joueur 1 (J1, celui qui a la plus petite prise sur le câble Game Boy Advance Game Link) choisit la mission. C'est également lui qui décide des lois qui seront en vigueur lors du combat.

Utiliser le câble Game Boy Advance Game Link™

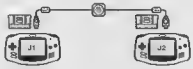
Voici toutes les informations dont vous aurez besoin pour relier deux Game Boy Advance.

Equipement nécessaire

Game Boy Advance ..... Une par joueur
Cartouches ..... Une par joueur
Câbles Game Boy Advance Game Link ..... Un câble

Connexion du câble

1. *Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.*
2. *Connectez les Game Boy Advance entre elles à l'aide du câble Game Link*



Game Boy Advance connectées avec le câble Game Boy Advance Game Link

• Le joueur 1 sera celui ayant connecté la prise violette à sa Game Boy Advance.

En cas de problèmes

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

• Si vous utilisez un autre câble que le câble Game Boy Advance Game Link.
• Si le câble Game Boy Advance Game Link est mal connecté aux consoles Game Boy Advance.
• Si le câble Game Boy Advance Game Link est retiré pendant un transfert de données.
• Si le câble n'est pas correctement inséré dans l'une des Game Boy Advance.
• Si plus de deux Game Boy Advance sont reliées.

CONSEILS ET ASTUCES SUR IVALICE

Intéressez-vous aux rumeurs !

Les bars des villes d'Ivalice sont d'excellents endroits pour collecter des informations utiles, en écoutant les rumeurs.

Faire des achats

Vous trouverez des magasins qui proposent divers objets dans la plupart des villes d'Ivalice. Ces objets ainsi que leurs prix varient d'une ville à l'autre.

Connaître le terrain !

Certains champs de bataille contiennent des étendues ou des cours d'eau. Quand une unité se déplace dans l'eau, elle ne pourra que choisir la commande PASSE, ne l'oubliez pas ! Elle pourra toutefois se déplacer au tour suivant. Les capacités de réaction d'une unité sont annulées lorsque elle est dans l'eau.

Perdre

Il se peut que March soit retiré du champ de bataille. Si cela se produit, et quelles que soient les conditions de victoire, la partie est terminée ! Assurez-vous que March n'enfreigne aucune loi en vigueur pour éviter qu'il soit envoyé en prison !

Exempts de prison

Les décisions des juges sont irréversibles, mais certaines unités ennemies spéciales sont protégées par la loi et ne peuvent jamais être retirées du champ de bataille ! Ces unités sont reconnaissables au ruban qu'elles portent.

Personnaliser votre affichage !

Vous pouvez définir des options qui personnalisent votre affichage. COULEURS vous permet de choisir la couleur de l'écran en fonction du périphérique sur lequel vous jouez. Voici nos recommandations :

LCD A

Optimisé pour jouer sur Game Boy Advance.

LCD B

Optimisé pour jouer sur Game Boy Advance SP.

TV

Optimisé pour jouer sur un Game Boy Player (Il vous faut une console NINTENDO GAMECUBE™ et un Game Boy Player pour profiter de cette option).

RACES ET JOBS

De nombreuses races vivent sur Ivalice. Un clan comporte souvent des membres appartenant à plusieurs races différentes.

Humains

La race la plus répandue sur Ivalice. Bien que dénués de talents exceptionnels, les humains sont généralement bons dans tout ce qu'ils font.

Jobs de départ Humain

SOLDAT, VOLEUR, MAGE BLANC, MAGE NOIR, ARCHER

Mogs

Les Mogs sont des êtres intelligents et capables d'utiliser très facilement n'importe quel outil. Leur curiosité n'a d'égal que leur espièglerie. Très adroits, ils font des candidats idéaux pour les jobs demandant des travaux de précision.

Jobs de départ Mog

MAGE NOIR, ANIMISTE, VOLEUR

Viéras

Ces femelles spécialistes de la chasse sont aussi belles qu'orgueilleuses. Elles sont souples, très agiles et disposent en outre d'une ouïe particulièrement fine. On dit même qu'elles peuvent communiquer avec le monde des esprits. Seules les Viéras peuvent diriger les monstres invoqués.

Jobs de départ Viéra

ARCHER, BRETTEUR, MAGE BLANC

Nu Mous

Les Nu Mous sont respectés sur toute la surface d'Ivalice en tant qu'experts de la magie. N'appréciant guère les combats, les Nu Mous se concentrent principalement sur les arts magiques.

Jobs de départ Nu Mou

MAGE BLANC, MAGE NOIR, DRESSEUR

Vangaas

Les Vangaas ont l'apparence de grands lézards bipèdes. De toutes les races, ils sont les plus forts du point de vue physique. Leurs jobs sont donc choisis en conséquence. Pour infliger des dommages au corps à corps, un Vangaa sera toujours un bon choix.

Jobs de départ Vangaa
MAGE BLANC, GUERRIER

Un grimoire ancien...

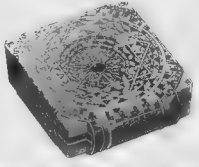
Bien avant que Noé ne construise son arche, les légendes parlaient d'un territoire oublié du nom de Kiltia... Un monde où le fer et la magie régnaient en maîtres.

Son savoir et sa puissance furent balayés par la grande inondation, mais une partie de ses secrets demeura intacte sous la forme d'un livre appelé Grand Grimoire, caché dans les ténèbres par des puissances aujourd'hui disparues.

Le nombre de copies encore existantes de ce livre n'est pas connu, mais on dit que quiconque le possède a le pouvoir de changer la face du monde.

Nombreux furent ceux qui passèrent leur vie à chercher un exemplaire, mais personne n'en trouva un.

Une illusion, selon certains. Un mythe...
Mais un mythe qui mérite que l'on meure pour lui.



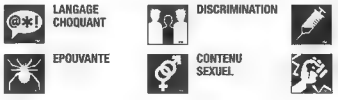
[0603/FRA/AGB]

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :

Note : Il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :



Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

Índice

La historia 34
Los personajes 35
Los controles 36
Cómo empezar una partida 38
Cómo jugar 38
El mapa del mundo 39
Cómo añadir una zona al mapa 40
Los establecimientos 41
Las misiones 42
Los clanes 44
Tu grupo 46
Cómo usar el menú del grupo 49
Las batallas 51
El sistema judicial 55
Las partidas multijugador ... 58
Trucos y pistas de Ivalice ... 60
Razas y oficios 61

La historia

Esta aventura comienza al poco de que un joven llamado Marche se mude al pueblo de San Ivalice...

Marche, cuya familia ha tenido un pasado difícil, tendrá que intentar adaptarse a la vida del pueblo con la ayuda de sus nuevos amigos: Mewt, un chico tranquilo y tímido que suele ser objeto de burlas, y Ritz, una estudiante brillante cuyo carácter obstinado la ha hecho poco popular en el colegio.

Un día, los tres se encuentran con un antiguo libro mágico que hará que San Ivalice nunca vuelva a ser lo que era...

Durante su aventura, Marche conocerá a Montblanc, un chico moguri que le ayudará a sobrevivir en el extraño mundo en el que ha ido a parar.

Los personajes

Marche Radiuju

El héroe de nuestra historia

El juego comienza poco después de que Marche se mude a San Ivalice, el pueblo donde nació su madre. Su aventura empieza cuando todo Ivalice se transforma. ¿Será capaz de devolver la normalidad a su mundo?

Mewt Randell

El segundo de a bordo

Mewt, un compañero de clase de Marche, es un extraño muchacho que nunca se separa de su osito de peluche. Desde que la madre de Mewt murió tras una larga enfermedad, su padre ha tenido problemas en el trabajo y la timidez de Mewt se ha vuelto enfermiza. Después de que Mewt encuentre un misterioso libro en una tienda de libros usados, todo su mundo se desmorona. La cuestión es..., ¿habrá sido para bien o para mal?

Montblanc

Un joven moguri

Montblanc conoce a Marche mientras está vaga confuso por las calles de Ivalice. Aunque pequeño, Montblanc es alguien en quien se puede confiar y de hecho se convertirá en un leal compañero de Marche.

Ritz Malheur

La compañera de clase de Marche y Mewt

Al contrario que sus tranquilos amigos, Ritz habla sin tapujos y tiene un carácter decidido. Es la última persona de la que te esperarías que escondiera un secreto, justamente lo único capaz de quitarle el sueño... Cuando Ivalice se transforma, Ritz desaparece.

LOS CONTROLES

Mapa del mundo

Botón L	Mostrar una lista con las leyes
Botón R	Informar sobre la zona seleccionada
✚ Panel de Control	Mover el cursor (mantén pulsado el Botón B para moverlo más rápidamente)

Botón A	Confirmar
Botón B	Volver atrás o cancelar
START	Abrir el **menú del mapa del mundo**
SELECT	Mostrar el texto de ayuda

Al entrar en combate

Botón L	**Modo de campo** • Mostrar el campo de batalla y comprobar el estado de tus enemigos
Botón R	Mostrar el estado de cada personaje • Cambiar los objetos y las habilidades
✚ Panel de Control	Elegir a uno de los personajes de tu clan

Botón A	Confirmar
Botón B	Volver atrás o cancelar
START	Empezar a luchar
SELECT	Mostrar todas las leyes aplicables

Durante el combate

Botón L	Ejecutar la acción predeterminada de OPCIONES
Botón R	No se usa
✚ Panel de Control	Mover el cursor
Botón A	Confirmar o mover el cursor para activar un personaje (mantenerlo pulsado)

Botón B	Volver atrás o mostrar el radio de movimiento del personaje
START	Abrir el **menú del sistema**
SELECT	Mostrar el texto de ayuda

Cómo empezar una partida

¡Que comience la aventura!

Cuando enciendas la consola, aparecerá la **pantalla de selección del idioma**. Elige el idioma con el que quieres jugar y automáticamente verás en pantalla una secuencia de introducción. Tras ésta, se mostrará la **pantalla del título**, en la que encontrarás cuatro opciones:

NUEVA PARTIDA

Empieza a jugar desde el principio de la historia.

PARTIDA GUARDADA

Sigue jugando una partida desde el punto en que la guardaste.

COLOR

Elige uno de los tres modos de colores con los que puedes jugar.

IDIOMA

Elige o cambia el idioma con el que quieres jugar.

Cómo acabar y volver a retomar una partida

Pulsa START mientras estás en el **mapa del mundo** para abrir el **menú del mapa del mundo**. Este menú te permite guardar las partidas y cargar los datos guardados. Al comienzo de una batalla, pulsa el Botón B y luego START para pasar al **menú del sistema**.

Como jugar

Un misterioso libro ha cambiado para siempre el mundo de Ivalice. Nuestra historia comienza en este nuevo mundo, en el pueblo de Cyril. Bajo la piel del personaje principal, te unirás a una organización llamada "clan". Codo a codo con tus compañeros del clan, llevarás a cabo diversas misiones.

¡A GUARDAR!
Si guardas durante una batalla, sobrescribirás los datos guardados anteriormente. Recuerda que puedes usar CONTINUAR BATALLA para volver a retomar un combate guardado, pero sólo podrás retomarlo una vez.

El mapa del mundo

Da comienzo a tu aventura

Al empezar la partida, el **mapa del mundo** te mostrará varios puntos, las rutas que los conectan y algunas zonas predeterminadas.

Las zonas que puedes visitar están marcadas con un icono, indicándote así si se trata de un pueblo o de una región salvaje. Los puntos son aquellas zonas que aún no han sido marcadas con un icono.

Moverse a lo largo de una sección de una ruta que conecta dos zonas o puntos requiere un día en el mundo de Ivalice.

Encuentros

A veces puede ocurrir que el símbolo de un clan rival aparece en el **mapa del mundo**. Si te diriges a una zona marcada con alguno de estos símbolos, a continuación tendrá lugar una batalla o enfrentamiento. Cada vez que te despiazas más allá de dos secciones en el mapa, los clanes rivales también se mueven, tenlo en cuenta.

Información sobre el mapa del mundo

FONDOS DEL CLAN

Es la cantidad de guiles, la divisa de Ivalice, con los que cuenta tu clan. Úsalos para comprar objetos y pagar el PRECIO de la información que recibes antes de aceptar una misión.

FECHA

En la parte inferior derecha de la pantalla se muestra la fecha actual en el calendario de Ivalice. Cada viaje entre dos zonas del mapa hace que transcurra un día.

LEY

Pulsa el Botón L para mostrar una lista con las reglas, o leyes, del combate.

INFO

Pulsa el Botón R cuando el cursor esté sobre una zona para acceder a la información que existe sobre la misma.

El menú del mapa del mundo

Pulsa START en el **mapa del mundo** para abrir el **menú del mapa del mundo**.

GRUPO

Te permite equipar a tus personajes para la batalla.

CLAN*

Muestra toda la información relativa a tu clan.

"LINK"*

Usa el cable Game Link™ de Game Boy Advance para conectarte con otra consola Game Boy Advance™.

MAPA

Muestra una LISTA con todas las zonas que ya están marcadas con un símbolo.

SISTEMA

Aquí podrás GUARDAR o CARGAR datos, cambiar las OPCIONES o volver a la **pantalla del título**.

*Podrás acceder a estas opciones a medida que vayas avanzando en la partida.

CÓMO AÑADIR UNA ZONA AL MAPA

La creación de todo un mundo

Tras completar ciertas misiones, recibirás un "símbolo". Cuando lo coloques en uno de los puntos del **mapa del mundo**, habrás añadido una nueva zona al mapa.

Tesoro

Si colocas los símbolos en el **mapa del mundo** siguiendo un cierto patrón, podrías encontrar un tesoro oculto. Ve a la zona en la que aparece el tesoro y elige la opción CAZA DEL TESORO. ¡El tesoro será tuyo!

LOS ESTABLECIMIENTOS

Las calles de Ivalice

Puedes encontrar varios establecimientos en los pueblos y ciudades de Ivalice.

Tabernas

Ve a una TABERNA para aceptar solicitudes o MISIONES a petición de los ciudadanos de Ivalice. Aquí también podrás oír los últimos RUMORES.

Tiendas

Las tiendas venden la mayor parte de los objetos que necesitas para tu aventura. Cada TIENDA ofrece artículos diferentes, así que asegúrate de visitarlas todas.

Cárcel

Si infringes alguna de las leyes que rigen los combates en Ivalice, podrías acabar en la CÁRCEL. Cuando un personaje incumple una ley y es expulsado de un enfrentamiento, va a parar a una celda.

Puedes pagar una cierta cantidad de guiles para asegurarte de que liberan a un personaje encarcelado y de que recibe la ABSOLUCIÓN de la condena que consta en su expediente.

Depósito de monstruos

Cada vez que capturas un monstruo, lo puedes guardar en el DEPÓSITO. Visítalo de vez en cuando para asegurarte de que está bien y ayudar a criarlo.

El guardatarjetas

Visita al GUARDATARJETAS para TROCAR tarjetas de ley, unos objetos que sirven para anular leyes. También puedes cotillear con él y enterarte de alguna que otra cosa interesante.

LAS MISIONES

LAS MISIONES Y LA HISTORIA

Sólo conocerás toda la historia de FINAL FANTASY TACTICS™ ADVANCE cuando hayas cumplido con éxito cada una de las misiones. ¡Complétalas todas y descubre los misterios de Ivalice!

Puedes aceptar una misión en la taberna de cada ciudad de Ivalice. Habla con el tabernero y elige la opción MISIONES para ver una LISTA de las misiones disponibles. Selecciona la que te interesa y lee sus requisitos para poder aceptarla. A continuación, deberás pagar el PRECIO de la información.

Si dejas misiones pendientes durante mucho tiempo, se considerará que no las has superado, así que no te descuides.

Hay cuatro tipos de misiones, cada una de ellas cuenta con unos requisitos propios para llevarlas a cabo con éxito.

Al completar una misión, ganas puntos de experiencia, objetos especiales y gules.

Tipos de misiones

Misiones normales

Las misiones normales están señaladas con el símbolo de una espada. Para superarlas, debes ir a la zona designada y vencer en combate. La mayoría de las misiones normales son las que están relacionadas con la historia principal y los misterios de Ivalice.

Misiones pacíficas

Las misiones marcadas con el símbolo de un pergamino son misiones pacíficas. Cuando eliges este tipo de misiones, debes enviar a uno de los miembros de tu clan a resolverlas. Una vez que se hayan cumplido los requisitos de la misión, este personaje volverá y te entregará su informe. Según quién sea el personaje que envíes y los requisitos de la misión, ésta puede fracasar o no. Los personajes enviados en este tipo de misión no pueden participar en ninguna otra misión o enfrentamiento mientras tanto.

Misiones de encuentro

Las misiones señaladas con el símbolo de un clan rival son misiones de encuentro. Cuando eliges alguna de estas misiones, el símbolo de un clan rival aparece en el **mapa del mundo**. Dirígete hacia este símbolo para dar comienzo a la misión. La mayoría de estas misiones acaban en batalla, pero a veces podrás negociar una salida pacífica al conflicto.

Misiones de liberación

Las misiones marcadas con el símbolo de una bandera son misiones de liberación. En algunas de éstas deberás desplazarte a una zona en concreto, mientras que otras requerirán que envíes a un miembro de tu clan.

ARTEFACTOS

Cuando aceptas una misión, tienes la opción de llevar contigo ciertos objetos especiales. Éstos pueden afectar el resultado de la misión, por lo que es importante conocer bien su naturaleza, así como los requisitos de la misión que vas a llevar a cabo. No podrás embarcarte en ciertas misiones a menos que dispongas del artefacto requerido para las mismas.

Los artefactos se suelen obtener como recompensa por haber completado una misión. Puedes venderlos o trocarlos con tus amigos usando el cable Game Link de Game Boy Advance. No podrás volver a conseguir algunos artefactos una vez que los hayas entregado a otra persona, así que piénsatelo bien antes de deshacerte de ellos.

Entra en la opción CLAN del **menú del mapa del mundo** y selecciona ARTEFACTOS para consultar la lista total de OBJETOS de los que dispones.

LOS CLANES

¡VIVE UNA GRAN AVENTURA ENTRE AMIGOS!

Poco después de que Ivalice se transforme, te encontrarás con el servicial moguri Montblanc y te unirás a un CLAN, dando así comienzo a tus aventuras. Los clanes se ganan la vida completando misiones o atendiendo a solicitudes de la gente de Ivalice.

Un clan se hará más poderoso cuantas más misiones acepte y complete con éxito. El nivel y las habilidades de un clan indican cuánto ha progresado. Según las acciones que lleven a cabo, los clanes también pueden recibir títulos.

El menú del clan

Elige CLAN en el **menú del mapa del mundo** para ver el **menú del clan**.

El título, el nombre y el nivel del clan del jugador se muestran en pantalla.

MISIONES

Muestra una lista con las misiones aceptadas. Aquí también puedes ver los requisitos de cada una de ellas.

INFORME

Accede a los detalles de las misiones que ya has completado.

TERRITORIOS

Contempla la extensión del área de influencia del clan, es decir, los TERRITORIOS donde actúa. Es útil para comprobar el estado de las zonas que han sido liberadas en las misiones de liberación. Los colores de los símbolos indican el estado de la zona en cuestión:

Símbolo de colores

Indica que esta zona es parte de los territorios de tu clan.

Símbolo gris

Señala que esta zona no pertenece a ningún clan.

Símbolo rojo

Quiere decir que una zona liberada ha sido invadida por otro clan.

ARTEFACTOS*

Comprueba cuáles son los artefactos que has recibido por completar con éxito una misión y deshazte de los objetos innecesarios.

TARJETAS

Comprueba cuántas tarjetas de amonestaciones o tarjetas para anular leyes posees.

CLAN "LINK"*

Usa la opción "LINK" (consulta la página 58) para acceder a datos tales como los nombres de los clanes de otros jugadores o el número de veces que te has conectado con ellos.

PTS. DEL CLAN

Consulta cuántos puntos de experiencia posee el clan. Para que un clan avance un nivel, se necesitan 100 puntos.

ZONAS LIBRES

Comprueba cuántas zonas han sido liberadas por tu CLAN.

MISIONES

Consulta el número de misiones que has completado.

NIVEL DEL CLAN

Comprueba cuál es el nivel de tu clan con respecto a cada talento.

*Podrás acceder a estas opciones a medida que vayas avanzando en la partida.

Talentos del clan

Los talentos de un clan son un indicador de lo que ha progresado. Hay ocho tipos de talentos, que mejoran a medida que vas completando misiones.

Hay misiones que sólo podrás aceptar cuando tu clan haya alcanzado un cierto nivel en un talento determinado.

Los niveles de talentos de tu clan pueden tener una influencia importante en los resultados de una misión pacífica.

NIVEL DE TALENTO

Cada talento de un clan queda simbolizado por uno de los siguientes iconos:

TU GRUPO

¡PERSONALIZA A TUS PERSONAJES!

Prepara a los miembros de tu clan para cualquier misión o enfrentamiento modificando las opciones que encontrarás en el **menú del grupo**: comprueba su estado, equípalos con objetos, cambia sus oficios o elige sus habilidades.

Cómo personalizar a un personaje

Cada personaje pertenece a una raza concreta, ejerce un cierto oficio y dispone de determinadas habilidades. Estas características se pueden personalizar en el **menú del grupo**.

Puedes personalizar a tus personajes teniendo siempre en cuenta lo siguiente:

Razas

En el mundo de Ivalice conviven cinco razas, cada una de las cuales cuenta con sus puntos fuertes y débiles propios, sus estadísticas básicas, así como sus oficios y habilidades preferidos.

Oficios

Los personajes de cada raza pueden hacerse más poderosos mejorando en un oficio concreto.

Habilidades

Cada oficio cuenta con técnicas de combate especiales llamadas habilidades. Para aprender una habilidad, basta con equiparse con unos determinados objetos. Para dominar una habilidad, equípate con las armas y armadura adecuadas y gana PH (Puntos de Habilidad).

Reciclaje profesional

Cada raza puede desempeñar diversos oficios. Cuanto más haya progresado un personaje, entre más oficios diferentes podrá elegir.

Cómo cambiar de oficio y de habilidades

Cómo usar las habilidades

Para aprender nuevas habilidades, debes estar equipado con los objetos adecuados. A menos que ya domines una habilidad, no podrás servirte de ella si no estás correctamente equipado.

Cómo descubrir nuevos oficios

A medida que vayas dominando las habilidades disponibles en cada oficio, un mayor número de éstos estarán a tu disposición.

Cómo dominar las habilidades

Para dominar una habilidad, debes conseguir PH (Puntos de Habilidad). Consíguelos completando misiones y ganando combates. Para comprobar cuántos Puntos de Habilidad has conseguido, entra en el **menú del grupo** y accede a la **pantalla de estado de los personajes**. Pulsa el Botón A sobre el miembro del clan que te interesa, selecciona ELIGE HABIL. y luego pulsa el Botón R sobre la habilidad que deseas consultar.

Tipos de habilidades

Hay cuatro tipos de habilidades:

Habilidades de ACCIÓN

Son las habilidades generales que se usan en cualquier combate.

Habilidades de REACCIÓN

Permiten que tu personaje responda automáticamente ante ciertas situaciones o ataques durante la batalla.

Habilidades de SOPORTE

Estas habilidades proporcionan bonificaciones constantes durante la batalla.

Habilidades de COMBO

Permiten realizar ataques combinados durante el combate usando la opción COMBO.

El menú del grupo

Cuando estés en el **mapa del mundo**, abre el **menú del grupo** para comprobar el estado de los miembros de tu clan.

Aquí puedes confirmar las características de tus personajes, así como la lista de los objetos.

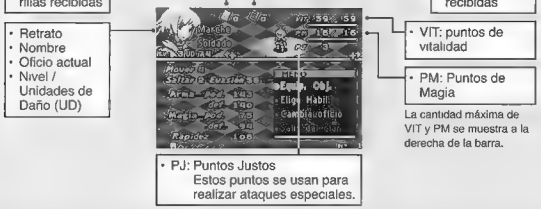
Pulsa el Botón L para cambiar el estado básico mostrado bajo cada personaje. Puedes elegir entre orden del personaje (Nº), nivel (Niv), vitalidad (VIT), Puntos de Magia (PM) y Puntos Justos (PJ).

Usa el ✚ Panel de Control para seleccionar un personaje y ver su estado.

Pulsa START para ver la lista de objetos con los que cuentas.

Estado detallado de los personajes

Elige un personaje con el ✚ Panel de Control y pulsa el Botón A para ver su estado detallado. Usa las flechas izquierda o derecha del ✚ Panel de Control para cambiar de personaje.



MOVER

Muestra el radio de movimiento del personaje durante el combate.

SALTAR

Indica la altura máxima a la que puede saltar el personaje en el campo de batalla

EVASIÓN

Este número representa la probabilidad que tiene el personaje de esquivar un ataque.

ARMA POD.

Representa la potencia de un ataque físico.

ARMA DEF.

Indica la resistencia física a los ataques.

MAGIA POD.

Muestra la potencia de un ataque mágico.

MAGIA DEF.

Representa la resistencia mágica a los ataques.

RAPIDEZ

Indica la rapidez del personaje.

CÓMO USAR EL MENÚ DEL GRUPO

Cómo equiparse con objetos (EQUIP. OBJ.)

Pulsa el Botón A en EQUIP. OBJ. para ver la lista de equipamiento de cada personaje.

Pulsa el Botón L para quitarle un objeto.

Usa el ✚ Panel de Control para colocar el cursor sobre un objeto del equipo o una línea en blanco y pulsa el Botón A para ver la lista de OBJETOS.

Pulsa las flechas izquierda o derecha del ✚ Panel de Control para cambiar de categoría de objetos.

Pulsa las flechas arriba o abajo del ✚ Panel de Control para pasar de un objeto a otro.

Equipate con objetos para conseguir diversas habilidades.

Mantén pulsado el Botón R sobre un objeto que hayas seleccionado para ver qué habilidades puedes aprender con él llegado el caso. Pulsa START para ver cómo pueden cambiar las características del personaje cuando esté equipado con este objeto. Un valor azul indica una mejora, mientras que un valor rojo indica un valor negativo. Las habilidades se consiguen al ir equipado con ciertos objetos, así que hay que pensar en asignar estratégicamente objetos a los personajes de forma que desarrollen sus habilidades de manera equilibrada.

ELIGE HABIL.

Según el oficio de cada miembro del clan, podrás elegir entre diversas habilidades. En lo que respecta a las habilidades de ACCIÓN, también puedes escoger una que no pertenezca al oficio que desempeña el personaje. Cuando domines al menos una habilidad en otro oficio, puedes elegir que ésta figure como tu "habilidad de acción" secundaria en el **menú de selección de habilidades**. Puedes escoger OBJETO como tu segunda "habilidad de acción". En lo que concierne al resto de habilidades que no sean de acción, puedes seleccionar cualquiera de ellas una vez que las domines.

CAMBIA OFICIO

Cuando cambias de oficio, pierdes todos los objetos con los que estás equipado, así que no olvides volver a equiparte para tu nuevo oficio.

SALIR DEL CLAN

Puedes expulsar a un miembro de tu clan si lo deseas.

CÓMO AMPLIAR EL CLAN

No consigues nuevos miembros por sistema cada vez que luchas o completas misiones, pero, de vez en cuando, tras una misión o batalla, nuevos personajes se ofrecerán a unirse a tu clan. Tu clan puede estar compuesto por un máximo de 23 miembros.

LAS BATALLAS

LA IMPORTANCIA DE LAS REGLAS

Las batallas de Ivalice se consideran como una especie de deporte, con sus correspondientes reglas y multas, todas ellas reguladas por las leyes. Conocer bien las leyes es el mejor método para vencer en los combates.

Los principios básicos de cualquier enfrentamiento

Cómo prepararse para una batalla

El primer paso antes de enzarzarse en un enfrentamiento es elegir a los personajes que participarán en el mismo.

Cambia de personaje usando el ✚ Panel de Control. Cuando hayas seleccionado al personaje que deseas usar, pulsa el Botón A para colocarlo sobre el campo de batalla.

Pulsa el Botón L para ver el terreno, mueve el cursor sobre cualquier personaje y pulsa el Botón A para ver sus estadísticas y los objetos de los que dispone con todo detalle.

Pulsa el Botón R para ver las estadísticas detalladas de un personaje antes de colocarlo en el campo de batalla. En este punto también puedes volver a equiparlo, modificar sus habilidades y hacerle cambiar de oficio.

¡A luchar!

Cuando hayas elegido a los personajes que quieres utilizar, da comienzo el combate.

Antes de que el primer personaje haga ningún movimiento, se muestran los requisitos para vencer en la batalla.

El desarrollo del combate dependerá de la velocidad de cada personaje.

MISIÓN CUMPLIDA y fin de la partida

Cuando se cumplen los requisitos para vencer en una batalla, ésta termina y se considera que la misión ha sido completada con éxito. Si todos los miembros de tu clan están fuera de combate o no se han cumplido los requisitos de la misión, pierdes el combate. Perderás la partida si Marche muere o pierdes alguna de las misiones principales de la historia.

Opciones durante el combate

Éstas son las opciones que te encontrarás cuando tu personaje entre en la batalla.

MOVER

Los paneles azules brillantes que verás sobre el suelo muestran el radio de movimiento del personaje. Elige un panel y pulsa el Botón A para desplazarte allí.

ACCIÓN

Abre el **menú de acción** del combate. Elige LUCHAR para que todos los paneles que estén dentro de tu radio de acción brillen en color verde. Elige un blanco dentro de tu radio y ataca con una de las armas con las que estás equipado.

El radio efectivo de movimiento de cada personaje difiere según la habilidad utilizada. Algunas habilidades no sólo afectan al personaje que está siendo atacado, sino también a aquello que le rodea, mientras que otras afectan a todos los personajes enemigos o a todo el campo de batalla. Cuando hayas seleccionado un objetivo, todos los personajes que estén dentro del radio de acción del ataque se mostrarán en color blanco.

Cuando apuntes a un personaje enemigo, aparecerá en pantalla el estado básico de éste. Aquí se muestran las estadísticas principales del personaje en cuestión, así como el daño que recibirá por el ataque y su probabilidad de acertar en el blanco.

Elige una categoría de habilidad para ver la lista completa de habilidades incluidas en dicha categoría. Selecciona la que deseas usar y escoge un objetivo.

ESPERAR

El personaje espera a que transcurra un turno. Puedes elegir el lugar donde va a esperar, así como la dirección hacia la que mirará.

ESTADO

Comprueba el estado de cada unidad.

Estados alterados (EST. ALT.)

Algunos ataques pueden causar problemas de estado a los personajes.

	CEGUERA	Reduce las posibilidades de ataque del personaje. Se cura con COLIRIO o MAGIA.
	CONDENA	El personaje cae sin sentido cuando el contador llega a 0. Se cura con ANTIMAGIA.
	SUEÑO	El personaje no puede realizar ninguna acción. Se cura con CURATODO o MAGIA, así como cuando es atacado.
	MUDEZ	El personaje es incapaz de usar la magia Se cura con HIERBA DEL ECO o MAGIA.
	EMBRUJO	El personaje se ve empujado a luchar contra sus aliados Se cura cuando es atacado.
	INM.	El personaje no puede realizar la acción MOVER. Se cura con VENDAJE o MAGIA.
	INC.	Las únicas acciones que puede realizar el personaje son MOVER y ESPERAR. Se cura con VENDAJE o MAGIA.

	DESCON-CERTAR	La única acción que puede realizar el personaje es LUCHAR Se cura con ANTIMAGIA.
	CONFU	El personaje sufre daños cuando usa magia y objetos curativos. Se cura con CURATODO o MAGIA.
	SAPO	La única acción que puede realizar el personaje es LUCHAR. Se cura con BESO INOCENTE.
verde	VENENO	El personaje sufre daños en cada turno Se cura con ANTÍDOTO.
gris	PIEDRA	El personaje no puede realizar ninguna acción Si todos tus personajes quedan petrificados, perderás la batalla. Se cura con AGUJA DE ORO.
rojo	LOCURA	El personaje "lucha" automáticamente No puede realizar ninguna otra acción. Se cura con MAGIA.
violeta	ZOMBIE	El personaje sufre daños cuando usa hechizos curativos, como CURA. El único remedio es AGUA BENDITA.

Opciones del menú SISTEMA

Durante la batalla, pulsa el Botón B cuando le llegue el turno a un personaje y luego pulsa START para ver el **menú SISTEMA del combate**.

TURNO

Muestra el orden en el que participan los distintos personajes. Los enemigos aparecen en color rojo.

MISIÓN

Indica los requisitos para completar la misión actual, así como los detalles de la misión en sí.

TARJETAS

Lista todas las leyes aplicables en el enfrentamiento que se está desarrollando. Muestra todas las tarjetas que se poseen.
*Podrás acceder a esta opción a medida que vayas avanzando en la partida.

OPCIONES

Aquí puedes ajustar las diversas opciones del juego.

PIRARSE

Te permite huir de un enfrentamiento. La misión se considerará un fracaso. ¡No olvides que no puedes huir de cualquier combate!

GUARDAR

Suspende la batalla y guarda la partida que estás jugando. Elige CONTINUAR BATALLA para continuar a partir del punto en el que la dejaste.

¡A guardar!
Si guardas durante una batalla, sobrescribirás los datos guardados anteriormente. Recuerda que puedes usar CONTINUAR BATALLA para volver a retomar un combate guardado, pero sólo podrás retomarlo una vez.

El sistema judicial

Hay dos sistemas para imponer el orden en el mundo de Ivalice: las leyes que determinan las reglas de los enfrentamientos y los jueces que se encargan de hacer que se cumplan.

Las leyes funcionan durantes los combates de la siguiente manera: prohíben a los personajes que realicen determinadas acciones, al mismo tiempo que los recompensan por llevar a cabo otro tipo de acciones.

Como es natural, los personajes que infringen la ley son castigados.

Las leyes de Ivalice

Pulsa el Botón L en el **mapa del mundo** para mostrar una lista que incluye cada LEY en vigor. En la columna de la izquierda se muestra aquello que está PROHIBIDO, mientras que en la columna de la derecha se indica aquello que es RECOMENDABLE. Comprueba esta lista cada día, ya que las leyes cambian muy a menudo en Ivalice.

Las leyes que van precedidas de una flecha amarilla son aquellas que se aplican a los territorios de tu clan. Si colocas el cursor sobre cualquier otra zona, podrás ver marcadas en azul las leyes que se te aplicarían si viajaras allí por el camino más corto posible.

Cuando empiezas una partida, sólo hay una ley en vigor, pero se van añadiendo diferentes leyes a ésta a medida que avanzas en el juego, y no siempre de una en una...

Tarjetas de ley

Una vez pasado cierto punto del juego, podrás acceder a las TARJETAS (también TARJ. DE LEY). Las tarjetas negras ANTI-LEY anulan leyes, mientras que las tarjetas blancas crean leyes nuevas. Pulsa START durante el combate para abrir el menú SISTEMA, donde puedes comprobar las leyes en vigor y usar las tarjetas de ley de las que dispones en los cuadros de textos que no contengan ninguna todavía.

Para anular una ley en vigor, usa una tarjeta anti-ley que tenga el mismo nombre. Si quieres implantar una nueva ley, debes contar con algún cuadro de texto vacío donde insertarla.

Los jueces

El deber de un juez es presidir cada enfrentamiento y aplicar las leyes de Ivalice. Si un personaje viola una ley durante el combate, el juez debe imponerle una multa.

AVISO (INFRACCIÓN MENOR)

Los jueces entregan tarjetas amarillas a modo de advertencia. Si un personaje recibe dos tarjetas amarillas a lo largo de un combate, puede ser expulsado del enfrentamiento, dependiendo de la dureza del juez.

EXPULSIÓN (INFRACCIÓN MAYOR)

Los jueces sacan la tarjeta roja para expulsar a un personaje de un combate. La expulsión toma efecto inmediatamente.

Si un personaje es expulsado del combate mediante una acumulación de tarjetas amarillas o tras recibir una tarjeta roja, dará con sus huesos en la cárcel.

PUNTOS JUSTOS

Un personaje que deje sin sentido a otro durante el combate recibirá un Punto Justo (PJ). Sólo lo recibe el personaje que asesta el último golpe. Además, los personajes que realicen acciones recomendadas por la ley también reciben un PJ. Los PJ se usan para llevar a cabo ataques especiales.

El juicio

Tras un combate, se celebra un juicio en el que se juzga a los personajes que han infringido la ley. Los castigos pueden tomar varias formas: pérdidas de estado, confiscación de objetos, multas, etc. Las multas permanecen recogidas en el expediente del personaje hasta que recibe el "perdón" tras cumplir condena en la cárcel.

Los totema y los combos

Los PJ (Puntos Justos) se usan para invocar a los totema y realizar ataques combinados. Invocar a un totema requiere 10 PJ, que es el número máximo de PJ que puede reunir un personaje. Los combos son un tipo de habilidad que puede usar cualquier personaje que cuente con una cierta habilidad combo. Cuando un personaje lanza un ataque combo, todos los aliados dentro de su radio de acción que también dispongan de ese mismo combo se unen a él. El personaje que ha lanzado el ataque inicial usa todos los PJ que posee en el ataque, mientras que los demás personajes no pierden ninguno.

Los personajes también pueden perder sus PJ por culpa de las multas.

La cárcel

Los personajes que infringen las leyes y son expulsados del combate acaban en la CÁRCEL, donde deberán permanecer hasta haber cumplido la condena establecida. Mientras tanto, evidentemente, estos personajes no pueden participar en ninguna misión o combate.

LIBERACIÓN

Puedes liberar a un personaje que está en prisión pagando un SOBORNO en guiles.

ABSOLUCIÓN

Para obtener que un personaje sea perdonado, hay que pagar una FIANZA. Además, un personaje que ha sido enviado a prisión no puede participar en misiones o batallas. Todo aquel que haya sido encarcelado para conseguir el perdón por la condena que le había sido impuesta no podrá ser liberado hasta que haya cumplido el perdón.

La cantidad de dinero que necesitas para conseguir un perdón y el tiempo que debe permanecer en prisión dependen del número y tipo de tarjetas de multa que ha recibido. A menos que se haya perdonado a un personaje, todas las tarjetas que haya recibido permanecerán en su expediente.

Los personajes que cumplen la pena impuesta para obtener el perdón no vuelven automáticamente al clan. Debes visitarlos en la CÁRCEL para reclamar su liberación.

Enfrentamientos y fueras de combate

En los enfrentamientos protegidos por el orden legal vigente y por un juez, aunque un personaje caiga fuera de combate, no lo perderás de forma permanente, sino que recuperará la forma después de la batalla.

Ayuda

Si alguna vez necesitas saber más sobre una opción u objeto del menú durante la partida, selecciónalo con el cursor y pulsa el Botón R o SELECT. De esta manera, podrás ver los textos de ayuda que están asociados a dicha opción u objeto.

Algo muy útil: el reinicio en caliente

Pulsa al mismo tiempo SELECT, START y los Botones A y B para realizar un reinicio en caliente del juego. De esta forma volverás a la **pantalla del título**, aunque la partida que estabas jugando no se guardará, así que usa esta característica con cuidado.

LAS PARTIDAS MULTIJUGADOR

Podrás acceder a la opción "LINK" a partir de un determinado momento del juego. Cuando hayas alcanzado este punto, dicha opción se añadirá al **menú del mapa del mundo**. Puedes usar "LINK" para conectar dos consolas Game Boy Advance, siempre que el otro jugador también tenga acceso a esta opción.
*Un consejo: asegúrate de consultar los RUMORES después de llegar al momento del juego en el que se menciona la característica de conexión con otro jugador.

Cómo conectarte con el cable Game Link

Para conectar dos consolas Game Boy Advance, necesitas usar el cable Game Link de Game Boy Advance. A continuación, cada jugador debe seleccionar la opción "LINK".

Una vez hecho esto, aparecerán tres opciones. Para poder activar cualquiera de ellas, ambos jugadores deben seleccionar la misma opción al mismo tiempo. Si se logra establecer la conexión, se dará comienzo al modo "Link" elegido.

TROCAR "LINK"

Dos jugadores conectados pueden trocar objetos. Después de realizar el intercambio, cada consola Game Boy Advance guardará automáticamente los cambios.

GRUPO "LINK"

Dos jugadores conectados pueden trocar personajes. Recuerda que cuando se intercambian dos personajes, pierden automáticamente todo su equipamiento. Después de realizar el intercambio, cada consola Game Boy Advance guardará automáticamente los cambios.

CLAN "LINK"

La opción CLAN "LINK", que encontrarás en el **menú del clan**, lista todos los nombres de los clanes y las misiones conjuntas que has realizado en colaboración con cada jugador con el que te has conectado.

MISIÓN "LINK"

Dos jugadores pueden jugar de forma cooperativa en misiones conjuntas. Cada uno de ellos podrá colocar sus propios personajes en el mismo campo de batalla. Hay dos tipos de misiones disponibles. las batallas o misiones cooperativas, en las que cada jugador lucha contra un enemigo común por turnos, y las batallas o misiones competitivas, en las que cada jugador compite para ver quién puede derrotar a más enemigos en un combate. El jugador que enchufe el conector pequeño de color morado a su consola será el jugador 1 (J1) y tendrá la posibilidad de elegir la misión que se va a jugar, así como de determinar las leyes que se aplicarán al enfrentamiento.

Cómo usar el cable Game Link™ de Game Boy Advance

Aquí tiene toda la información necesaria para conectar dos consolas Game Boy Advance.

Equipo necesario

Consolas Game Boy Advance:..... 1 por jugador
Cartuchos:..... 1 por jugador
Cables Game Link de Game Boy Advance: ..... 1 cable

Instrucciones para la conexión

1. *Compruebe que las consolas están apagadas (OFF) y después inserte los cartuchos en las ranuras correspondientes.*
2. *Conecte el cable Game Link en los conectores de las extensiones externas (EXT.) de cada consola.*

Consolas Game Boy Advance y cable Game Link de Game Boy Advance

• El jugador que enchufe el conector pequeño de color morado a su consola será el jugador 1 (J1).

Solución de problemas

Es posible que no pueda transferir datos o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

• Al utilizar un cable que no es el cable Game Link de Game Boy Advance.
• Cuando el cable Game Link no está totalmente insertado en alguna de las consolas.
• Al retirar el cable Game Link durante la transferencia de datos.
• Cuando el cable Game Link está mal conectado a alguna consola.
• Si conecta más de dos consolas Game Boy Advance.

Trucos y pistas de Ivalice

¡Permanece atento a los rumores!

La información más importante sobre el mundo de Ivalice está contenida en los rumores que corren en las tabernas de cada pueblo o ciudad.

¡Ve de compras!

Hay tiendas vendiendo gran variedad de objetos en prácticamente cada localidad de Ivalice. Las mercancías y los precios cambian según la ciudad.

¡Conoce el terreno!

Algunos campos de batalla contienen extensiones de agua. Cuando un personaje se desplaza a un panel situado sobre el agua, sólo podrá elegir la opción ESPERAR (aunque en el siguiente turno podrá moverse a otro sitio) y además verá mermadas sus habilidades de reacción, así que ten cuidado con dónde pones el pie.

Fin de la partida...

Podría ocurrir que, si un enemigo te lanza un ataque especial u ocurre algo fuera de lo común durante un enfrentamiento, no puedas volver a utilizar a Marche. ¡Si esto sucede, sean cuales sean los requisitos del combate, la partida se acaba! ¡Asegúrate de que Marche nunca infringe ninguna ley que le pueda enviar a prisión!

¡Puedes librarte de la cárcel!

Las sentencias de los jueces son irrevocables, pero hay algunos personajes enemigos muy especiales que están protegidos por la ley y nunca pueden ser expulsados de un combate. Podrás reconocerlos porque llevan una cinta.

¡Personaliza el juego al completo!

Puedes personalizar el aspecto de tu juego en el menú OPCIONES. La opción COLOR te permite cambiar el color de la pantalla para adaptarlo mejor al hardware con el que estás jugando. Te recomendamos que selecciones una de estas tres opciones para disfrutar al máximo de este juego:

LCD A

Optimiza los colores para jugar con la consola Game Boy Advance.

LCD B

Optimiza los colores para jugar con la consola Game Boy Advance SP.

TV

Optimiza los colores para jugar con el accesorio Game Boy Player. Para usar esta opción, se requiere una consola NINTENDO GAMECUBE™ y un accesorio Game Boy Player.

Razas y oficios

En Ivalice viven muchas razas diferentes. A menudo, miembros de diferentes razas se unen a un mismo clan para vivir aventuras juntos.

Humanos

Los humanos son la raza más común en Ivalice. No se caracterizan por poseer ningún talento natural excepcional, pero suelen ser buenos en todo.

Oficios de partida

SOLDADO, LADRÓN, MAGO BLANCO, MAGO NEGRO, ARQUERO

Moguris

Los moguris son un pueblo inteligente y muy hábil con cualquier tipo de herramienta. Su curiosidad es tan grande como su ingenio. Debido a su destreza, son los candidatos perfectos para todo oficio que requiera un trabajo delicado.

Oficios de partida

MAGO NEGRO, ANIMISTA, LADRÓN

Viera

Estas cazadoras son tan hermosas como orgullosas. Se trata de criaturas flexibles y muy ágiles, con un oído tan fino que se rumorea que pueden hablar con el mundo de los espíritus. Sólo una viera es capaz de controlar a los monstruos que se han invocado.

Oficios de partida

ARQUERO, ESGRIMIDOR, MAGO BLANCO

Nu Mou

Al ser la raza más dotada para la brujería, los Nu Mou cuentan con el respeto de todas las razas de Ivalice. Dado que a los Nu Mou no les gusta demasiado luchar, la mayoría de sus oficios están relacionados con las artes mágicas.

Oficios de partida

MAGO BLANCO, MAGO NEGRO, ADIESTRADOR

Bangaas

A primera vista, los bangaas parecen grandes lagartos bípedos. Son la raza más fuerte de Ivalice y sus oficios suelen tener esta característica en cuenta. Si necesitas a alguien que cause graves daños durante el combate, ya sabes a quién recurrir.

Oficios de partida

MONJE BLANCO,
GUERRERO

Un antiguo libro...

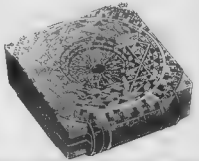
Según cuenta la leyenda, mucho tiempo antes de que Noé construyera su arca, existió un antiguo reino llamado Kiltia, un mundo donde reinaba la espada y la brujería...

Su gran saber y poder se perdió con el diluvio, pero, protegido por artes mágicas, sobrevivió un misterioso libro conocido como el Gran Grimorio, una de las claves para desvelar los secretos de esta antigua civilización.

No se sabe con certeza cuántas copias existen de este libro, pero se dice que quienquiera que lo tenga entre sus manos goza del poder de transformar el mundo.

Muchos han dedicado sus vidas a buscar alguna de estas copias, pero no consta que nunca se haya encontrado ninguna.

De ahí que se dijera que se trataba meramente de una ilusión, de un mito, aunque es uno por el que vale la pena arriesgar la vida...



[0603/ESP/AGB]

El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:

Nota: pueden darse variaciones en cada país.

Descripciones de contenido:

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visite:

http://www.pegi.info

INDICE

La storia 64
I personaggi 65
I comandi 66
Inizia la partita 68
Come si gioca 68
La Mappa del Mondo 69
Aggiungere un'area 70
Le attività 71
Le missioni 72
I clan 74
Il tuo gruppo 76
Come si usa il menu Party 79
Battaglia 81
Il sistema giudiziario 85
Collegamento 88
Suggerimenti e indizi a Ivalice 90
Razze e Specialità 91

LA STORIA

La nostra storia comincia poco dopo il trasferimento del giovane Marsh nella cittadina di St. Ivalice.

La famiglia di Marsh ha alle spalle un passato intriso di difficoltà, a Marsh non resta che adattarsi alla vita di campagna grazie all'aiuto dei suoi nuovi amici: Mewt, un ragazzo timido e taciturno che è spesso oggetto di scherno e Ritz, studentessa geniale ma con un carattere caparbio, mal tollerato dai suoi compagni di scuola.

Un giorno i tre amici incappano in un libro magico e St. Ivalice non sarà più la stessa.

Nel corso della sua avventura, Marsh incontra Montblanc, un moogle che lo aiuterà a orientarsi nello strano mondo nel quale è capitato.

I PERSONAGGI

Marsh Radiuju

L'eroe della nostra storia.

Il gioco comincia poco dopo il trasferimento di Marsh a St. Ivalice, la cittadina di campagna dove è nata sua madre. Ma la vera avventura di Marsh ha inizio quando tutto a Ivalice cambia. Sarà capace il nostro eroe di riportare tutto a com'era prima?

Mewt Randell

L'altro eroe...

Il compagno di scuola di Marsh è un ragazzino strano che porta sempre con sé un orsetto di peluche. Da quando la madre di Mewt si è ammalata ed è morta, il padre ha avuto problemi sul lavoro e la timidezza di Mewt è peggiorata. Quando Mewt trova un vecchio libro in un negozio di libri usati, il mondo intorno a lui cambia radicalmente... non si sa se in meglio o in peggio.

Montblanc

Un giovane moogle.

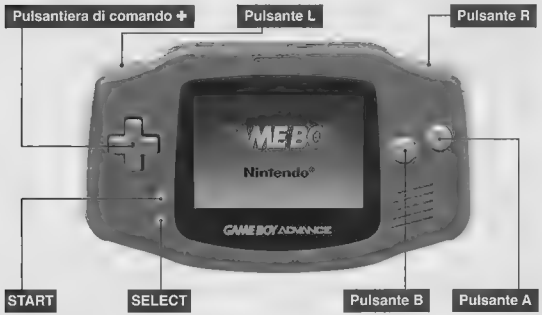
Montblanc incontra un Marsh spaesato che si aggira per le strade di Ivalice. Per quanto sia piccolo, Montblanc è più affidabile di tanti altri e si rivela un prezioso compagno per Marsh...

Ritz Malheur

Compagna di classe di Mewt e Marsh.

A differenza dei suoi amici taciturni, Ritz è schietta e determinata. Da lei non ci si sarebbe mai aspettati che custodisse un segreto, invece ne ha uno così grande che la turba più di qualunque altra cosa. Dopo la trasformazione di Ivalice, non la si riesce più a trovare...

I COMANDI



Mappa del mondo

Pulsante L	Visualizza le leggi
Pulsante R	Visualizza informazioni sulla regione selezionata
Pulsantiera di comando ✚	Muovi il cursore (tieni premuto il pulsante B per muoverti più in fretta)

Pulsante A	Conferma
Pulsante B	Torna indietro
START	Apri il menu della **Mappa del Mondo**
SELECT	Visualizza la guida dei comandi

Prima della battaglia

Pulsante L	**Modalità visualizzazione campo** • Visualizza il campo di battaglia e lo stato delle unità nemiche
Pulsante R	Visualizza lo stato delle unità • Cambia l'equipaggiamento e le abilità
Pulsantiera di comando ✚	Passa da un'unità a un'altra

Pulsante A	Conferma
Pulsante B	Annulla
START	Inizia battaglia
SELECT	Visualizza tutte le leggi in vigore

Battaglia

Pulsante L	Usa impostazioni veloci come da OPZIONI
Pulsante R	Non usato
Pulsantiera di comando ✚	Muovi cursore
Pulsante A	Conferma / muovi cursore all'unità in azione (tieni premuto)

Pulsante B	Indietro / visualizza raggio d'azione dell'unità
START	Apri **menu di Sistema**
SELECT	Visualizza guida dei comandi

Inizia la partita

IN MARCIA!

Quando accendi (ON) la console, apparirà lo **schermo di selezione della lingua**. Dopo aver scelto la tua lingua, comincerà automaticamente una breve introduzione, seguita dallo **schermo del titolo**, nel quale troverai le seguenti voci:

NUOVA PARTITA

Comincia dal principio della storia.

PARTITA SALVATA

Ricomincia la partita da dove hai salvato.

COLORE

Scegli una modalità COLORE.

LINGUA

Seleziona/cambia lingua.

USCIRE DAL GIOCO E RICOMINCIARE

Premi START mentre ti trovi nella **Mappa del Mondo** per aprire il **menu della Mappa del Mondo**. Attraverso questo menu puoi salvare i dati di gioco e caricare quelli salvati. In battaglia, all'inizio del turno di un personaggio, premi il pulsante B e START per fare apparire il **menu di Sistema**.

Come si gioca

Uno strano libro ha trasformato il mondo di Ivalice. La nostra storia comincia in questo nuovo mondo, nella città di Cyril. Quale personaggio principale di questo gioco, ti affilierai ad una organizzazione chiamata clan. Insieme agli altri membri del tuo clan, affronterai varie missioni.

SALVA!
Salvare durante una battaglia vuol dire cancellare tutti i dati relativi alla battaglia salvati in precedenza. Ricorda che puoi usare il comando RIPRENDI BATTAGLIA per continuare una battaglia salvata solo una volta.

La Mappa del Mondo

INIZIA L'AVVENTURA

All'inizio del gioco, sulla **Mappa del Mondo** saranno presenti solo alcuni cerchi, i sentieri che conducono da uno all'altro e solo poche aree predeterminate.

Le aree alle quali puoi accedere sono contraddistinte da icone, che indicano il tipo di luogo (città, campagna ecc.). I cerchi indicano le aree che ancora non hanno un'icona.

Per percorrere ciascun sentiero che collega le aree e i cerchi tra loro ci vuole un giorno di marcia.

Scontri

Di tanto in tanto apparirà sulla **Mappa del Mondo** il simbolo di un clan avversario. Se ti dovessi imbattere in uno di questi simboli, ne conseguirà una battaglia o "scontro". Ogni volta che tu ti muovi di due sezioni, si sposta anche il clan avversario, quindi fai attenzione.

Informazioni nella Mappa del Mondo

FONDI CLAN

Indica il numero di Guil a disposizione del tuo clan. Usali per acquistare equipaggiamento e pagare le informazioni relative alle missioni.

GIORNO

Mostra la data odierna secondo il calendario di Ivalice. Lo spostarsi da un'area all'altra provoca il passare di un giorno.

LEGGE

Premi il pulsante L per visualizzare una lista delle regole della battaglia, altrimenti dette LEGGI.

INFO

Premi il pulsante R quando il cursore si trova su di un'area per visualizzare informazioni al suo riguardo.

Il menu della Mappa del Mondo

Premi START sulla **Mappa del Mondo** per accedere al **menu della Mappa del Mondo**.

PARTY

Ti consente di equipaggiare le tue unità.

CLAN*

Visualizza varie informazioni sul tuo clan.

LINK*

Usa il cavo Game Link™ per Game Boy Advance per collegarti ad altre console Game Boy Advance™.

AREE

Apre una lista delle aree attualmente esistenti.

SISTEMA

Salva e carica i dati di gioco, cambia le opzioni o torna allo **schermo del titolo**.

*Questo comando non è disponibile all'inizio del gioco.

AGGIUNGERE UN'AREA

LA CREAZIONE DEL MONDO

Al completamento di alcune missioni riceverai un simbolo. Piazzandolo su un cerchio della **Mappa del Mondo**, aggiungi una nuova area.

Tesoro

Piazzando i simboli sulla **Mappa del Mondo** secondo un certo schema, puoi fare apparire dei tesori nascosti. Basta poi recarsi all'area dove appare il tesoro e usare il comando CACCIA AL TESORO per ottenerlo!

LE ATTIVITÀ

LE STRADE DI IVALICE

Si possono trovare diversi tipi di attività a Ivalice

Taverne

Vai alle taverne per accettare le richieste, altrimenti dette MISSIONI affidate dai cittadini di Ivalice, e per venire a conoscenza delle VOCI che corrono in città.

Negozi

I negozi vendono la maggior parte dell'equipaggiamento e degli oggetti che ti servono nella tua avventura. Ciascun NEGOZIO è diverso, quindi vedi di visitarli tutti.

Prigione

Se infrangi una delle leggi di Ivalice che sono alla base delle regole usate durante le battaglie, puoi finire in prigione. Un'unità viene mandata in prigione se infrange una legge e viene espulsa dalla battaglia in corso.

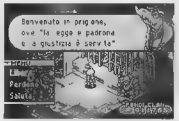
Per far rilasciare delle unità arrestate si può pagare una cauzione in Guil, ma i loro crimini resteranno registrati. In seguito si può provare a ricevere PERDONO per far cancellare i reati dalla loro fedina penale.

La Mostreria

I mostri catturati grazie al comando CATTURA vengono tenuti alla MOSTRERIA. Vai a fare visita per controllare come stanno e per aiutarli nella crescita.

Il Cartologo

Visita il CARTOLOGO per scambiare le LEGALCARTE, usate per vanificare le leggi. Puoi anche parlare con il proprietario.



LE MISSIONI

LE MISSIONI E LA TRAMA DELLA STORIA

La storia di FINAL FANTASY TACTICS™ ADVANCE viene interamente narrata attraverso le missioni. Completa le missioni per svelare i misteri di Ivalice.

Per accettare le missioni basta recarsi nelle taverne che si trovano disseminate su tutto il territorio di Ivalice. Parla all'oste e seleziona MISSIONI per visualizzare la lista delle missioni da compiere. Dopo aver scelto una missione dalla lista e aver letto le condizioni, puoi procedere ad accettare la missione pagando un'imposta.

Lasciare incompiute delle missioni per un certo periodo di tempo equivale alla sconfitta, quindi fai attenzione!

Ci sono quattro tipi di missione: ciascuno presenta delle condizioni diverse per portarle a compimento con successo.

Completando una missione puoi ottenere dei punti esperienza, oggetti speciali e Guil.

Tipi di missione

Missioni regolari

Le missioni contrassegnate dal simbolo di una spada sono missioni regolari. Per poter concludere queste missioni devi andare all'area designata e vincere una battaglia. La maggior parte delle missioni regolari hanno a che fare con la storia principale e i misteri di Ivalice.

Missioni senza battaglie

Le missioni contrassegnate dal simbolo di una pergamena sono missioni senza battaglie. Quando scegli queste missioni devi selezionare una delle tue unità per lo schieramento. Quando hai adempiuto a tutti i requisiti per la missione, l'unità schierata tornerà e farà rapporto. A seconda dell'unità inviata e delle condizioni poste, la missione potrebbe fallire. Le unità impegnate in una missione non possono partecipare ad altre missioni o scontri.

Missioni scontro

Le missioni con il simbolo di un clan avversario sono le missioni scontro. Quando scegli queste missioni, apparirà il simbolo di un clan avversario sulla **Mappa del Mondo**. Dirigiti verso le aree con questo simbolo per cominciare la missione. La maggior parte delle volte, queste missioni si concludono con una battaglia, ma qualche volta riuscirai a cavartela negoziando.

Missioni Liberazione

Le missioni che riportano il simbolo di una bandiera sono quelle di liberazione. Per alcune di esse ti devi recare in un'area specifica, mentre per altre devi schierare un'unità.

Equipaggiamento

Quando accetti una missione puoi portare con te dell'equipaggiamento specifico. Ciò che decidi di portare può influenzare il risultato della missione, quindi è importante conoscere a fondo gli oggetti che si possiedono e la missione prima di avventurarsi. Alcune missioni non si possono compiere senza l'ausilio degli oggetti di equipaggiamento adatti.

Gli oggetti si ottengono soprattutto come premi per le missioni compiute. Puoi venderli o scambiarli con gli amici collegandoti con il cavo Game Link per Game Boy Advance. Fai però attenzione perché alcuni oggetti non possono essere rimpiazzati dopo averli ceduti!

Usa il comando CLAN dal **menu della Mappa del Mondo** per controllare quali oggetti hai.

I CLAN

VIVI L'AVVENTURA CON I TUOI AMICI!

Dopo la trasformazione di Ivalice, incontrerai il moogle Montblanc e ti unirai al suo CLAN con il quale ti butterai a capofitto in straordinarie avventure. I clan si guadagnano da vivere portando a termine delle missioni richieste loro dai cittadini di Ivalice.

Un clan progredisce accettando e portando a termine missioni. Il livello e le abilità di un clan sono segno del progresso del clan stesso. A seconda delle loro azioni, ai clan possono anche venire assegnati premi e riconoscimenti.

Il menu Clan

Seleziona CLAN dal **menu della Mappa del Mondo** per far apparire il **menu Clan**.

Verranno mostrati il nome, il titolo e il livello del clan al quale il giocatore appartiene.

MISSIONI

Appare una lista delle missioni accettate. Puoi anche visualizzare le condizioni relative a ciascuna missione.

RAPPORTI

Visualizza i dettagli delle missioni completate.

TERRITORIO

Visualizza l'estensione dell'area sulla quale il clan esercita il suo potere. Utile anche per vedere quali aree sono state riscattate nelle missioni di liberazione. I colori dei simboli indicano lo stato di un'area:

Simbolo normale (giallo)

Quest'area appartiene al territorio del tuo clan.

Simbolo grigio

L'area non appartiene a nessun clan.

Simbolo rosso

Quest'area liberata è sotto l'attacco di un clan avversario.

MANUFATTI*

Controlla gli oggetti ricevuti completando le missioni e liberati di quelli non necessari.

LEGALCARTE

Controlla quali Legalcarte sono in tuo possesso.

ALLEATI*

Usa LINK (vedi pag. 88) per controllare i nomi dei clan degli altri giocatori, quante volte ti sei collegato con loro e altre informazioni.

PUNTI CLAN

Controlla i punti esperienza del clan. Ogni 100 punti guadagnati, il tuo clan avanza di un livello.

AREE LIBERATE

Controlla il numero di aree che il tuo clan ha liberato.

MISSIONI

Controlla il numero di missioni completate.

LIVELLO DI BRAVURA

Controlla il livello raggiunto dal tuo clan per ciascuna abilità.

*Questo comando appare più avanti nel gioco.

Abilità di un clan

Le abilità di un clan indicano quanto il clan sia progredito. Ci sono otto tipi di abilità che migliorano ogni volta che si completa una missione.

Alcune missioni possono venire accettate solo quando il tuo clan ha raggiunto un certo livello di bravura nell'uso di una determinata abilità.

Il livello di abilità del clan può influire anche sui risultati delle missioni senza battaglie.

LIVELLO DI ABILITÀ

Per indicare le abilità vengono usate le seguenti icone:

IL TUO GRUPPO

PERSONALIZZA LE TUE UNITÀ!

Puoi preparare le tue unità alle missioni e agli scontri controllando il loro stato, fornendo loro armi e armature, cambiando specialità, impostando le abilità e altre opzioni che si trovano nel **menu Party**.

Personalizzare le unità

Ciascuna unità appartiene a una diversa razza e possiede abilità e specialità peculiari. Queste caratteristiche possono essere personalizzate usando il **menu Party**.

Prima di personalizzare le tue unità, è utile sapere quali opzioni hai a disposizione.

Razze

Nel mondo di Ivalice vivono individui di cinque razze diverse, ognuna caratterizzata da punti di forza e punti deboli, attributi comuni e preferenze per determinate abilità o specialità.

Specialità

Le unità di qualunque razza possono accrescere la loro potenza avanzando di grado nelle loro specialità.

Abilità

Ciascuna specialità dispone di particolari tecniche di battaglia chiamate abilità. Le abilità vengono apprese attraverso l'uso di armi e armature. Migliora le tue abilità guadagnando AP (punti abilità) grazie all'uso delle armi e delle armature più appropriate.

Cambiare specialità

Ci sono diverse specialità a disposizione di ciascuna razza. Più l'unità si rafforza, più sarà ampia la scelta delle specialità.

Cambiare specialità e abilità

Usare le abilità

Per apprendere nuove abilità, devi usare gli oggetti, gli accessori, le armi e le armature più adatti. A meno che tu non abbia già appreso alla perfezione un'abilità, ti sarà impossibile usarla senza l'equipaggiamento adatto.

Scoprire nuove specialità

Perfezionando le abilità associate a ogni specialità, crescerà anche il numero delle specialità a tua disposizione.

Perfezionare le abilità

Per perfezionare un'abilità, devi acquisire AP (punti abilità). Questi si guadagnano completando missioni e vincendo battaglie. Per controllare quanti punti abilità hai ottenuto, apri lo **schermo di stato** dell'unità dal **menu Party**, seleziona SCEGLI ABILITÀ e premi il pulsante R.

Tipi di abilità

Esistono quattro diversi tipi di abilità:

Abilità di AZIONE

Abilità generiche usate in battaglia.

Abilità di REAZIONE

Imposta un'abilità di REAZIONE e la tua unità risponderà automaticamente a determinate condizioni o attacchi durante la battaglia.

Abilità di SUPPORTO

Una volta impostate, queste abilità aggiungono un bonus costante nel corso della battaglia.

Abilità COMBO

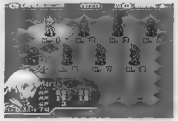
Attiva gli attacchi combo da usare in battaglia usando il comando COMBO.

Il menu Party

Apri il **menu Party** dalla **Mappa del Mondo** per controllare lo stato delle tue unità.

Puoi confermare i parametri impostati e la tua lista di oggetti.

Premi il pulsante L per cambiare la visualizzazione di stato che appare sotto ciascuna unità, passando dall'ordine dell'unità (N.), a Livello (Lv), HP, MP e GP.



Usa la pulsantiera di comando ✥ per selezionare un'unità e visualizzare il suo stato.

Premi START per accedere alla lista di oggetti a disposizione.

Stato dettagliato di un'unità

Dopo aver selezionato un'unità, premi il pulsante A per vederne nei dettagli lo stato
Premi Destra o Sinistra sulla pulsantiera di comando ✥ per passare da un'unità all'altra.

MOV.

Mostra il raggio di azione in battaglia.

SALTO

Mostra l'altezza massima di salto di un'unità quando si trova sul campo di battaglia.

SCHIVATO

Un numero che rappresenta le probabilità di schivare gli attacchi.

ARMI ATT.

Numero che rappresenta la forza fisica dell'attacco.

ARMI DIF.

Numero che indica la capacità difensiva.

MAGIA POT.

Rappresenta la forza dell'attacco magico.

MAGIA RES.

Indica la resistenza alla magia.

VELOCITÀ

Mostra la velocità dell'unità.

COME SI USA IL MENU PARTY

Equipaggiamento

Premi il pulsante A dopo aver selezionato EQUIPAGGIAMENTO per visualizzare una lista dell'equipaggiamento in uso.

Premi il pulsante L per eliminare un oggetto.

Usa la pulsantiera di comando ✥ per posizionare il cursore su un oggetto o uno spazio vuoto, poi premi il pulsante A per visualizzare la lista degli oggetti.

Premi Sinistra sulla pulsantiera di comando ✥ per cambiare la categoria di oggetti.

Premi Su e Giù sulla pulsantiera di comando ✥ per selezionare i singoli oggetti.

Attraverso l'uso degli oggetti sviluppi le abilità

Dopo aver selezionato un oggetto, premendo il pulsante R apparirà una finestra nella quale vengono descritte le abilità che si possono apprendere grazie all'oggetto in questione. Tenendo premuto il pulsante R e premendo contemporaneamente START, appare uno schermo che indica in che modo cambiano i parametri quando si usa l'oggetto Un numero in blu indica un miglioramento, mentre uno in rosso è segno di peggioramento. Per sviluppare le abilità è necessario fare uso degli oggetti, ricordati sempre di usarli al meglio per ottenere un progresso omogeneo delle tue abilità.

SCEGLI ABILITÀ

Ci sono molte abilità tra le quali scegliere, condizionate dal tipo di specialità dell'unità. Per quanto riguarda le abilità di AZIONE, puoi anche sceglierne una che non appartenga alla specialità dell'unità. Se hai perfezionato almeno un'abilità di un'altra specialità, puoi scegliere l'abilità azione di quella specialità come seconda "abilità di azione" dal **menu Scegli Abilità**. Puoi scegliere OGGETTO come tua seconda "abilità di azione". Per le altre abilità, puoi scegliere liberamente tra tutte quelle che hai perfezionato.

SPECIALITÀ

Quando cambi specialità, vengono rimossi tutti gli oggetti in uso, quindi ricorda di equipaggiarti nuovamente.

LASCIA IL CLAN

Ti consente di eliminare un membro dal tuo clan.

AGGIUNGI UNITÀ

Di tanto in tanto, dopo una missione o una battaglia, delle nuove unità si proporranno per entrare nel tuo clan (queste unità non si guadagnano per aver compiuto una missione o vinto una battaglia). Il tuo clan può avere un massimo di 23 membri.

BATTAGLIA

LE REGOLE

Le battaglie a Ivalice sono come un'attività sportiva, con regole e punizioni dettate dalle leggi. Comprendere le leggi è di primaria importanza per uscirne vittoriosi.

Le regole di base per le battaglie

Preparazione alla battaglia

Per prima cosa, all'inizio di ogni battaglia bisogna decidere chi parteciperà.

Passa in rassegna le diverse unità usando la pulsantiera di comando ✚. Dopo aver selezionato l'unità che vuoi usare, premi il pulsante A per schierarla in campo.

Premi il pulsante L per visualizzare il campo di battaglia, sposta il cursore su un'unità e premi il pulsante A per visualizzare il suo stato e il suo equipaggiamento in dettaglio.

Premi il pulsante R per visualizzare tutte le informazioni relative a un'unità prima di schierarla. Potrai così modificare l'equipaggiamento, cambiare abilità e specialità.

All'attacco!

Dopo aver scelto le unità, comincia la battaglia.

Prima che inizi lo scontro, verranno visualizzati i requisiti per la vittoria.

L'ordine di intervento di ogni unità viene determinato dalla velocità delle unità stesse.

MISSIONE COMPLETA e GAME OVER

Adempiute tutte le condizioni che portano alla vittoria, si conclude la battaglia e la missione è ormai completa. Se tutte le tue unità vengono sconfitte o se non adempi tutti i requisiti per giungere alla vittoria, perderai la battaglia. La partita, invece, viene persa solo se muore Marsh o se fallisci in una missione vitale per lo sviluppo della storia.

Gli ordini in battaglia

Questi sono gli ordini che appaiono all'inizio del turno di ciascuna unità.

MUOVI

L'area entro la quale l'unità può muoversi viene segnalata attraverso dei riquadri luminosi blu. Seleziona un riquadro e premi il pulsante A per far spostare l'unità.

AZIONE

Apre il **menu d'Azione** di battaglia. Se scegli ATTACCA farà illuminare di verde tutti i riquadri che sono nel tuo raggio di azione. Seleziona un obiettivo alla tua portata e attacca con le armi che hai in uso.

Il raggio d'azione è diverso per ciascuna abilità usata. Alcune abilità hanno effetto solo sull'area intorno all'unità, mentre altre possono aver effetto su tutte le unità che si trovano sul campo di battaglia.

Quando sceglierai come obiettivo un'unità, apparirà uno schermo di stato che ti mostrerà delle informazioni statistiche sull'unità, oltre al danno che l'attacco potrebbe provocare e alla probabilità di andare a segno.

Se scegli una categoria di abilità, visualizzerai tutte le abilità che rientrano in quella categoria. Scegli l'abilità che vuoi usare e seleziona l'obiettivo.

ATTESA

L'unità salta il turno. Scegli dove far attendere l'unità e in quale direzione deve guardare.

STATO

Controlla lo stato delle unità.

Alterazioni di stato

Alcuni attacchi possono causare un'alterazione di stato delle unità.

	CECITÀ	Riduce la possibilità di colpire un'altra unità. Curabile con COLLIRIO o MAGIA.
	DANNAZIONE	Quando il conto alla rovescia raggiunge 0, l'unità viene messa KO. Curabile con DISPEL.
	SONNO	L'unità è incapace di agire. È curabile con PANACEA o MAGIA. L'unità si sveglia se attaccata.
	MUTISMO	L'unità non può usare la MAGIA. Curabile con ERBA DELL'ECO o MAGIA.
	MALIA	Un incantesimo costringe l'unità ad attaccare i suoi alleati. Per rompere l'incantesimo, basta attaccarla.
	IMMOBILITÀ	L'unità non è in grado di usare il comando MUOVI. Può essere curata con CEROTTO o MAGIA
	INVALIDITÀ	L'unità non esegue ordini al di fuori di MUOVI o ATTESA. Curabile con CEROTTO o MAGIA.
	CONFUSIONE	L'unità non esegue ordini al di fuori di ATTACCA. Curabile con DISPEL.
	CAOS	L'unità subisce danni dalla magia guaritrice e dagli oggetti. Curabile con PANACEA e MAGIA.
	RANA	L'unità non esegue comandi al di fuori di ATTACCA. Curabile con DOLCE BACIO.
Verde	VELENO	L'unità viene danneggiata a ogni turno. Curabile con ANTIDOTO.
Grigio	PIETRIFICAZIONE	L'unità non può compiere alcuna azione. Se tutte le tue unità vengono pietrificate, perdi la battaglia. Curabile con AGO DORATO.
Rosso	BERSERK	L'unità lotta autonomamente, non accetta comandi. Curabile con MAGIA.
Viola	ZOMBIE	L'unità viene danneggiata da incantesimi guaritori quali ENERGIA. Curabile con ACQUA SANTA.

Comandi di sistema

Premi il pulsante B all'inizio del turno di un personaggio e poi premi START durante la battaglia per far apparire il **menu di sistema** della battaglia.

ORDINE

Mostra l'ordine in cui agiranno le unità presenti. Le unità nemiche vengono visualizzate in rosso.

MISSIONE

Fa vedere quali sono i requisiti per vincere e i dettagli relativi alla missione in corso.

LEGALCARTE

Visualizza le leggi in vigore per lo scontro in corso/ visualizza le legalcarte possedute.
*Questo comando appare a gioco avanzato.

OPZIONI

Imposta varie opzioni di gioco.

FUGA

Scappa dallo scontro in corso. Si considererà fallita la missione. Attenzione! Non da tutte le battaglie è possibile fuggire.

SALVA

Sospendi la battaglia e salvi la partita Usa RIPRENDI BATTAGLIA per ricominciare da dove hai interrotto.

Salva!
Salvare durante una battaglia cancellerà i dati che hai salvato precedentemente. Puoi usare RIPRENDI BATTAGLIA per riprendere una data battaglia solo una volta.

IL SISTEMA GIUDIZIARIO

Ci sono due poteri che governano il mondo di Ivalice: le leggi che stabiliscono le regole in battaglia e i giudici che fanno rispettare tali leggi.

Le leggi in vigore durante il combattimento proibiscono alle unità di compiere determinate azioni e le premiano quando ne compiono delle altre.

Le unità che infrangono la legge verranno punite.

Le leggi di Ivalice

Premi il pulsante L dalla **Mappa del Mondo** per visualizzare una lista di LEGGI in vigore. La colonna DIVIETO, alla sinistra, descrive ciò che è proibito, mentre la colonna destra, CONSIGLIO, elenca le azioni raccomandate. Controllale ogni giorno perché le leggi cambiano spesso a Ivalice.

Le leggi contrassegnate da una freccia gialla concernono l'area presieduta dal tuo clan. Selezionando un'altra area con il cursore, vedrai (in blu) quali leggi sarebbero in vigore se tu ti spostassi in quell'area usando il percorso più breve.

Quando comincì la partita, ci sarà in vigore solo una legge per volta, ma se ne aggiungeranno sempre di nuove, a volte ne entreranno in vigore diverse tutte insieme.

Legalcarte

Superato un certo punto nel gioco, usufruirai anche delle LEGALCARTE. Le carte ANTILEGGE annullano la legge in vigore, mentre le normali Legalcarte ne creano di nuove. Premi START durante una battaglia per accedere ai comandi di sistema dove puoi controllare le leggi in vigore e usare le Legalcarte posizionandole negli spazi liberi.

Per annullare una legge in vigore, usa una carta antilegge che abbia lo stesso nome. Per stabilire una nuova legge, ci deve essere uno spazio libero nella lista delle leggi.

I giudici

Il giudice ha il dovere di presiedere a ciascuno scontro che si verifica a Ivalice e far rispettare le leggi. Se un'unità infrange una legge, il giudice infligge la punizione.

AVVISO

I giudici danno un cartellino giallo come avviso. Se a un'unità vengono dati due cartellini gialli nel corso della stessa battaglia, può essere espulsa dalla battaglia, secondo la discrezione del giudice.

ESPULSIONE

I giudici assegnano cartellini rossi per espellere un'unità da un campo di battaglia.
L'espulsione avviene immediatamente dopo la presentazione del cartellino rosso.
Se un'unità viene espulsa dallo scontro, sia con cartellini gialli che con cartellino rosso, verrà rinchiusa in prigione.

PUNTI GIUDICE

Un'unità che mette KO un'altra durante uno scontro riceve un punto giudice (GP). Solo l'unità che ha inflitto il colpo di grazia verrà premiata. Inoltre, riceveranno GP anche quelle unità che compiranno azioni raccomandate dalla legge. I GP vengono utilizzati per scagliare attacchi speciali.

Giudizio

Dopo la battaglia, le unità che hanno infranto la legge verranno giudicate. Le pene inflitte possono essere di diversa natura: penalizzazione dello stato, confisca di oggetti, multe ecc. Le infrazioni rimarranno sulla fedina penale fino a quando non si riceverà un PERDONO.

Totema e Combo

I GP (punti giudice) vengono usati per invocare Totema e per scagliare attacchi Combo. Per l'invocazione occorrono 10 GP, che è il numero massimo di GP di cui un'unità può disporre. Le Combo sono un tipo di abilità che può essere usata da un'unità che abbia un'abilità combo. Quando un'unità lancia un attacco combo, tutti gli alleati nelle vicinanze che possiedono la stessa abilità partecipano all'attacco. L'unità che sferra l'attacco per prima usa tutti i GP in suo possesso (mentre i GP degli alleati non vengono intaccati).

Si possono perdere GP anche come punizione.

La prigione

Le unità che infrangono la legge e vengono espulse dagli scontri vanno in PRIGIONE. Le unità devono restare in prigione per un certo numero di battaglie. Le unità in prigione non possono prendere parte a missioni o battaglie.

LIBERA

Pagando in Guil puoi liberare un'unità dalla prigione.

PERDONO

Per ottenere il perdono ci vogliono Guil, inoltre l'unità in prigione non potrà partecipare a missioni e battaglie. Un'unità mandata in prigione per ottenere PERDONO non verrà rilasciata dalla prigione fino a quando non avrà scontato la pena.
La quantità di Guil necessaria per il perdono e quanto tempo l'unità dovrà trascorrere in prigione cambiano a seconda del numero e del tipo di infrazioni commesse dall'unità. Se un'unità non riceve il perdono, tutti i cartellini ricevuti rimangono sulla fedina penale.

Le unità che finiscono di scontare la loro pena non tornano automaticamente al loro clan. Devi andare in prigione a riprenderli.

Scontri e ferite

Negli scontri protetti dalla presenza del giudice e dalla legge, anche se un'unità viene messa KO, non scompare, alla fine della battaglia torna a essere operativa.

Guida

Se hai bisogno di spiegazioni riguardanti un comando o una voce di menu selezionali con il cursore e premi il pulsante R o SELECT. Così facendo otterrai delle informazioni.

Uno strumento utile: la reimpostazione

Premi contemporaneamente SELECT, START, il pulsante A e il pulsante B per reimpostare tutto. In questo modo torni allo **schermo del titolo** (fai attenzione, così facendo la partita che stai giocando non verrà salvata).

COLLEGAMENTO

Il comando LINK appare solo avanzando nel gioco. Raggiunto questo stadio, si aggiungerà agli altri comandi nel **menu della Mappa del Mondo**. Puoi usare il comando LINK per collegare 2 console Game Boy Advance solo se anche l'altro giocatore ha accesso al comando LINK.
*Suggerimento: Vai a sentire le VOCI che girano dopo essere incappato nella situazione in cui si parla del collegamento!

Come collegarsi

Per collegarsi, devi usare un cavo Game Link per Game Boy Advance e collegare due console Game Boy Advance. Ciascun giocatore deve selezionare il comando LINK dal proprio gioco.

Dopo aver selezionato LINK, appariranno tre comandi. Per attivare uno dei comandi, entrambi i giocatori devono selezionare lo stesso comando contemporaneamente. Quando il collegamento è stato effettuato, si aprirà la modalità scelta.

BARATTO

I giocatori collegati possono scambiarsi oggetti. Dopo aver effettuato lo scambio, il Game Boy Advance salverà automaticamente.

SCAMBIO UNITÀ

I giocatori possono scambiare unità (quando vengono scambiate, alle unità viene tolto tutto l'equipaggiamento). Dopo aver effettuato lo scambio, il Game Boy Advance salverà automaticamente.

ALLEATI

La voce ALLEATI nel **menu Clan** ti fornisce una lista dei nomi dei clan e i risultati delle missioni in squadra di qualsiasi giocatore con il quale ti sei collegato.

ALLEANZA

Due giocatori possono cooperare per risolvere insieme una missione in squadra. Ciascun giocatore avrà la possibilità di schierare le sue unità sullo stesso campo di battaglia. Sono disponibili due tipi di missione:
BATTAGLIE/MISSIONI IN COOPERAZIONE
Dove a turno si infliggono danni a un comune nemico e
BATTAGLIE/MISSIONI sfida dove i giocatori gareggiano fra loro a chi sconfigge più nemici in battaglia.
G1 (giocatore 1) sceglie la missione (G1 è il giocatore collegato alla presa più piccola del cavo Game Link per Game Boy Advance). Anche le leggi dello scontro vengono decise dal G1.

Uso del cavo Game Link™ per Game Boy Advance

Ecco qui tutte le informazioni necessarie per collegare due Game Boy Advance.

Materiale necessario

Game Boy Advance ..... Una console per giocatore
Cassette di gioco ..... Una cassetta per giocatore
Cavi Game Link per Game Boy Advance ..... Un cavo

Istruzioni per il collegamento

1. *Assicuratevi che gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance siano su OFF, quindi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.*
2. *Collegate il cavo Game Link alla presa collegamento esterno (EXT) di ogni Game Boy Advance.*

Game Boy Advance e cavo Game Link per Game Boy Advance

• Il giocatore che inserisce il connettore piccolo di colore viola nel suo Game Boy Advance sarà il giocatore 1 (G1).

Risoluzione dei problemi

Nelle seguenti situazioni possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati di gioco:

- *Quando si usano cavi diversi dai cavi Game Link per Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link non è completamente inserito nel Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link viene disinserito durante il trasferimento dei dati.*
- *Quando il cavo Game Link è collegato in modo errato.*
- *Quando sono collegati più di due Game Boy Advance.*

Suggerimenti e indizi a Ivalice

Presta attenzione alle Voci che circolano!

È facile ottenere informazioni a Ivalice: basta andare nelle taverne.

Fare acquisti

Ci sono negozi dove puoi comprare oggetti disseminati in tutta Ivalice. Di città in città cambiano sia la merce che i prezzi.

Studia la geografia del paese!

Su alcuni campi di battaglia sono presenti corsi d'acqua. Quando un'unità si sposta su uno di questi, può azionare solo il comando di ATTESA (potrà muoversi solo al turno successivo), quindi fai attenzione! Inoltre, quando un'unità si trova in acqua non può usare le sue abilità di reazione.

Sconfitta

Se durante la battaglia un attacco speciale nemico o un qualsiasi altro evento dovessero mettere KO Marsh, la partita è conclusa, non importa quali siano le regole e le leggi! Assicurati che Marsh non infranga mai una legge tanto grave da dover essere messo in prigione!

Gli intoccabili

Ciò che decidono i giudici è irrevocabile, ma ci sono tra le fila nemiche alcune unità protette dalla legge che non possono essere espulse dal campo di battaglia! Puoi identificare queste unità dal fiocco che indossano.

Personalizza lo schermo di gioco!

Puoi impostare delle opzioni per personalizzare lo schermo. Selezionando COLORE dal menu puoi impostare il colore dello schermo scegliendo quello più adatto alla console che stai usando. Le impostazioni che noi raccomandiamo sono le seguenti:

LCD A

La migliore soluzione per giocare con il Game Boy Advance.

LCD B

La scelta migliore per giocare con il Game Boy Advance SP.

TV

Fatto apposta per giocare con il Game Boy Player (per questa modalità, bisogna usare un NINTENDO GAMECUBE™ e un Game Boy Player).

Razze e Specialità

A Ivalice vivono individui di razze diverse. Molto spesso, allo stesso clan appartengono individui appartenenti a razze diverse.

Umani

La razza più comune a Ivalice. Non hanno particolari talenti o inclinazioni, in compenso se la cavano un po' in tutto.

Specialità iniziali umane

SOLDATO, LADRO, MAGO BIANCO, MAGO NERO, ARCIERE

Moogle

I Moogle sono esseri molto scaltri che riescono a maneggiare con facilità qualsiasi strumento. La loro curiosità è pari soltanto alla loro furbizia. La loro destrezza li rende i candidati perfetti per quelle specialità che richiedono un abile tocco.

Specialità iniziali Moogle

MAGO NERO, ANIMISTA, LADRO

Viera

Queste cacciatrici sono tanto belle quanto fiere. Sono scattanti e agili e il loro udito è talmente sviluppato che si dice possano comunicare con il mondo degli spiriti. Soltanto le Viera possono avere ragione dei mostri invocati.

Specialità iniziali Viera

ARCIERE, SCHERMIDORE, MAGO BIANCO

Nu Mou

I Nu Mou sono tenuti in alta considerazione da tutte le altre razze in quanto sono portati a essere i più forti detentori di poteri magici. I Nu Mou non amano il combattimento, quindi tendono a specializzarsi nelle arti magiche.

Specialità iniziali Nu Mou

MAGO BIANCO, MAGO NERO, DOMATORE

Bangaa

A prima vista, i Bangaa sembrano dei lucertoloni bipedi. Tra le razze sono i più forti e nelle loro specialità fanno largo uso della loro possanza. Se ti serve qualcuno in grado di infliggere duri colpi in battaglia, hai trovato il tipo che fa per te.

Specialità iniziali Bangaa

MONACO BIANCO, GUERRIERO

Un libro antico...

Molto tempo prima che Noé costruisse la sua arca, le storie narrano di un paese chiamato Kiltia... un mondo nel quale la magia e le spade erano sovrane.

Tutto il sapere e il potere di questo paese furono spazzati via dal diluvio, ma i suoi segreti vennero preservati, racchiusi in un antico libro conosciuto con il nome di Gran Grimorio. Il libro è stato sapientemente occultato da poteri primordiali.

Non si sa esattamente quante copie esistano, ma è certo che chiunque si impossessi del libro, detenga il potere di cambiare il mondo.

Molti sono coloro che hanno dedicato la loro intera esistenza alla ricerca delle preziose copie, ma nessuna di esse è mai stata ritrovata.

Questi hanno riferito che si trattava solo di un'illusione, di un mito, per il quale, tuttavia, valeva la pena sacrificarsi.

[0603/ITA/AGB]

Sistema di classificazione per età PEGI

Categorie di classificazione per età

NOTA: Vi sono differenze locali.

Descrizione del contenuto

LINGUAGGIO VOLGARE

DISCRIMINAZIONE

DROGA

PAURA

CONTENUTO SESSUALMENTE ESPLICITO

VIOLENZA

Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione PEGI (Pan European Game Information) visitare il sito:

http://www.pegi.info

[0703/ITA/AGB]

Nintendo®

LA RIVISTA UFFICIALE

LA GUIDA INDISPENSABILE AL MONDO GAME BOY ADVANCE E GAMECUBE

TRUCCHI, SOLUZIONI, ANTEPRIME E RECENSIONI DI TUTTI I GIOCHI PER LA TUA CONSOLE

OGNI MESE IN EDICOLA

future games
Il meglio per i videogiocatori

NOTE

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE